2'95€

200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS

REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | N64 | GB COLOR

# Nintendo Acción










PREVIEW TOTAL

**TODO LO QUE QUIERES VER Y LEER DE «MARIO SUNSHINE»**

- TODAS LAS PANTALLAS
- CLAVES Y SECRETOS
- LAS MEJORES IMÁGENES

**GUÍA DE COMPRAS**
Los mejores juegos para GameCube, GB Advance, N64 y GB Color

ANTICIPACIÓN
**STARFOX**
**DIE HARD**
**TUROK**

¡DESCUBRE LOS ÚLTIMOS ÉXITOS PARA GAMECUBE!
**007 NIGHTFIRE**
**FIFA 2003**
**HARRY POTTER 2**

GUÍA DE ESTRATEGIA
**LLEGA AL FINAL DE SPIDERMAN**




Nº 118 SEPTIEMBRE

¡¡SÓLO PARA GAMECUBE!!

# RESIDENT EVIL

¡Dale caña a esos zombies!

¡¡GAME BOY ADVANCE SE VA PONER A TOPE!!



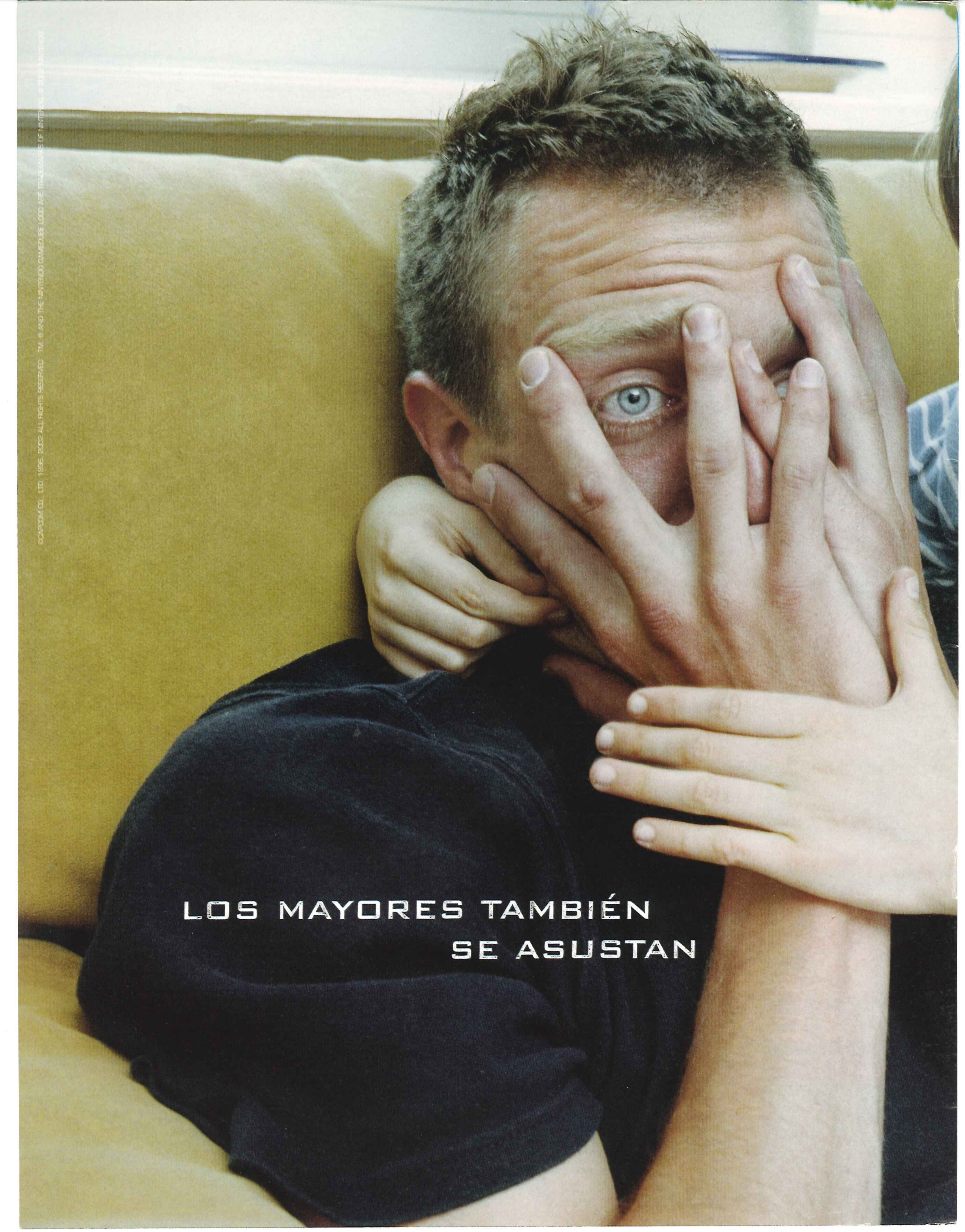

TUROK EVOLUTION

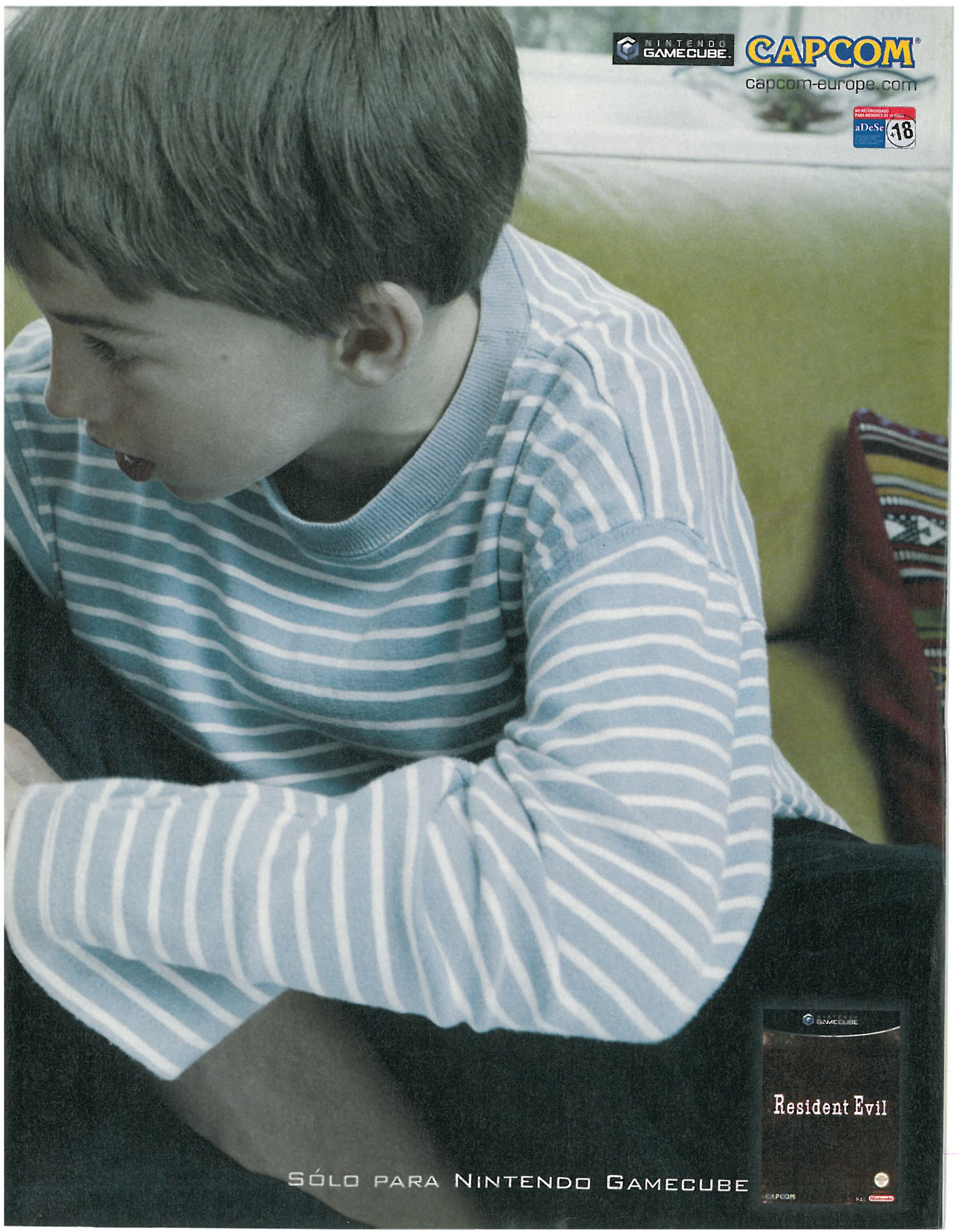

LILO & STITCH


SCOOBY DOO


STAR WARS II





LOS MAYORES TAMBIÉN
SE ASUSTAN
©CAPCOM CO., LTD. 1996, 2002 ALL RIGHTS RESERVED. TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO


NINTENDO GAMECUBE.
CAPCOM
capcom-europe.com
aDeSe +18
SÓLO PARA NINTENDO GAMECUBE
NINTENDO GAMECUBE
Resident Evil
CAPCOM
PAL Nintendo

# SUMARIO Nº 118 | SEPTIEMBRE 2002



## PORTADA

**Seas o no fan de RESIDENT EVIL ¡lee la primera review de GAMECUBE!**

Después de admirar el viejo caserón, de flipar con los enemigos, de babear con el aspecto gráfico, sí, también hemos redactado una bonita review...

**PÁGINA: 32**

## PREVIEW

**Siente la magia de MARIO SUNSHINE en GameCube**

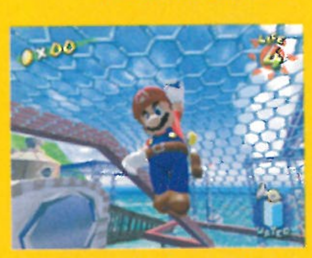
Más Super Mario que nunca, el bigotes nos ha emocionado con su último juego para 128 bits.

**PÁGINA: 22**





*De admirar la perfección gráfica...*

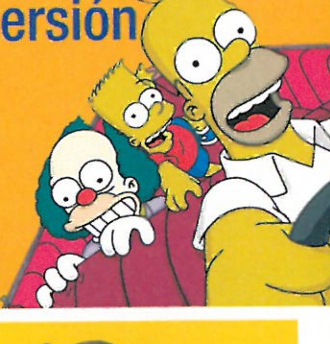


*... a flipar con la de movimientos.*

## SUPER STARS

**Los SIMPSONS conducen el taxi de la diversión**

Descubre su nuevo juego para Cube y alucina con el resto de novedades.



**PÁGINA: 38**

## REPORTAJE

**Potter, Bond, FIFA... Descubre lo último de ELECTRONIC ARTS**

Fuimos hasta sus oficinas y nos trajimos todo el material de sus proyectos más espectaculares para Nintendo.



**PÁGINA: 16**



## Staff


**Director:** Juan Carlos García Díaz
**Directora de Arte:** Susana Lurguie
**Redacción:**
Javier Domínguez (Jefe de sección)
**Maquetación:**
Miguel Alonso (Jefe de maquetación)
Augusto Varela
**Secretarias de Redacción:**
Ana Torremocha, María Jesús Arcones
**Colaboradores:** Juan Carlos Herranz, Sergio Martín, Bruno Nievas, Héctor Domínguez, Angel Luis Guerrero, José Cobas, Aleix Ibars, Carlos Moreno

HOBBY PRESS

**Edita:** HOBBY PRESS, S.A.
**Director General:** Carlos Pérez
**Directora de Publicaciones:** Mamen Perera
**Director de Publicaciones de Videojuegos:** Amalio Gómez
**Subdirector General Económico-Financiero:** José Aristondo
**Directora de Marketing:** María Moro
**Director de Producción:** Julio Iglesias
**Jefa de Distribución y Suscripciones:** Virginia Cabezón
**Coordinación de Producción:** Miguel Vigil
**Departamento de Sistemas:** Javier del Val

**DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD**
**Director de Ventas:** José E. Colino
**Directora de Publicidad:** Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
**Coordinación de Publicidad:** Lucía Martínez
E-mail: lucia@hobbypress.es
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32

**REDACCIÓN**
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
nintendoaccion@hobbypress.es

**Suscripciones:** Telf. 906 301 830
Fax: 902 151 798
**Distribución:** Dispaña. C/General Perón, 27 7ª planta 28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
**Transporte:** BOYACA. Tel. 91 747 88 00
**Imprime:** RUAN
Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992







Publicación controlada por




Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer

AS


DROOPY'S™
Tennis Open
EL TORNEO DE TENIS MÁS LOCO DE TODOS LOS TIEMPOS
GAME BOY ADVANCE™
COUNTER TERRORIST
CT
SPECIAL FORCES
Acaba con la amenaza enemiga
www.Virgin.es
LSP light&shadow production
Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERactive

En **2003** se hablará de **LucasArts** y no sólo por Star Wars

# ¡¡ALUCINA CON LAS NOVEDADES DE LUCASARTS!!

## No todo es "Star Wars" en la vida de LucasArts, y para demostrároslo ya están ultimando dos titulazos para el año que viene: Gladius y Red Rock.

Y eso que a nosotros no nos molesta nada lo de los EPISODIOS. Al contrario, flipamos con ellos lo mismo que vosotros (atención al nuevo Guerras Clon), pero no está de más ofrecer un menú variado. Y más si los "platos" sugieren esta calidad. Como primero, **«Gladius», un RPG que va a llevar el género un poco más lejos,** con las batallas de gladiadores que nos propondrá de argumento. Y como segundo, **«RTX Red Rock», un juego de acción** que transcurrirá en una base marciana. Dos proyectos ilusionantes, con fecha para **primavera de 2003.**

«Gladius» será un RPG en el que **dirigiremos una escuela de gladiadores.** Reclutaremos a los hombres, haremos que ganen experiencia, mejoraremos sus habilidades y finalmente nos mediremos en combates épicos contra otras escuelas. Las peleas se desarrollarán a lo largo de **20 escenarios,** se combatirá con armas y magia (habrá más de 400 armas, escudos y accesorios que equipar), y el nivel de interacción será muy elevado. En total se han calculado **más de 36 horas de juego** para cada uno de los dos personajes que podremos elegir: **Ursula y Valens,** cada uno líder de una escuela diferente.

Cambiando radicalmente de tema, «RTX Red Rock» será una **aventura de acción en tercera persona,** localizada en una base en Marte. Nuestro héroe se llama **E.Z. Wheeler** y será oficial de una fuerza de asalto que deberá localizar la base, recorrer sus galerías, liquidar a los aliens y rescatar a todos los supervivientes. Una buena mezcla a la que IRIS, un ordenador con aspecto de chavala que nos ayudará a despachar enemigos, se encargará de poner la guinda.



**Gladius, a la escuela.** *Como en "Gladiator", buscaremos gladiadores por diferentes territorios y luego los entrenaremos en nuestra escuela. Vaya, si parecen de verdad.*

# SI TE GUSTA EL VOLLEY PLAYA ¡¡LEE ESTO!!

## Fliparás con «Beach Spikers» para GameCube

Cuerpos esculturales, playas de fina arena y mucho deporte, ¿cómo no nos va a gustar el volley playa? Ya verás cuando lleguemos a la playita, con nuestros cuerpos de 12 horas metidos en la redacción y... Sí, que **Sega ha convertido a CUBE su recreativa de volley playa** (Virtua Beach Volley) y la ha llamado «Beach Spikers». La experiencia promete ser de órdago, con gráficos que nos llevarán a Copacabana, competición y entretenimiento al 100%. Lo traerá **Infogrames** después del verano.



# «SONIC 2» SE HACE QUERER

## Ya tenemos las primeras imágenes del nuevo Sonic para Game Boy Advance

Tres niveles de juego nos ha descubierto el **Sonic Team** de su última creación para GBA. Como primeras impresiones ante ellos, por un lado que se mantendrá la jugabilidad de la primera entrega: **velocidad, anillos, plataformas...**; por otro, que el **diseño de niveles y decorados será completamente nuevo.** No lo entendáis mal, seguirán las dos dimensiones, pero con la promesa de encontrar niveles más coloristas, con diferentes desafíos. Andarán de vuelta **Tails y Knuckles,** y está casi confirmada una opción link para Sonic de GameCube, probablemente el Mega Collection.




*El nuevo Sonic seguirá dando marcha y velocidad a GBA. En Japón, a finales de año.*




*El diseño de los niveles será nuevo, con gráficos muy avanzados y más desafíos.*

**Qué implante, Red.** *Wheeler contará con un arma muy original para vencer a los aliens: inventos mecánicos implantados en su cuerpo.*

**Gladius, la gloria te espera.** *Una vez formados los luchadores, las peleas se desarrollarán en 20 escenarios diferentes, todos tan expectantes como el que veis aquí.*

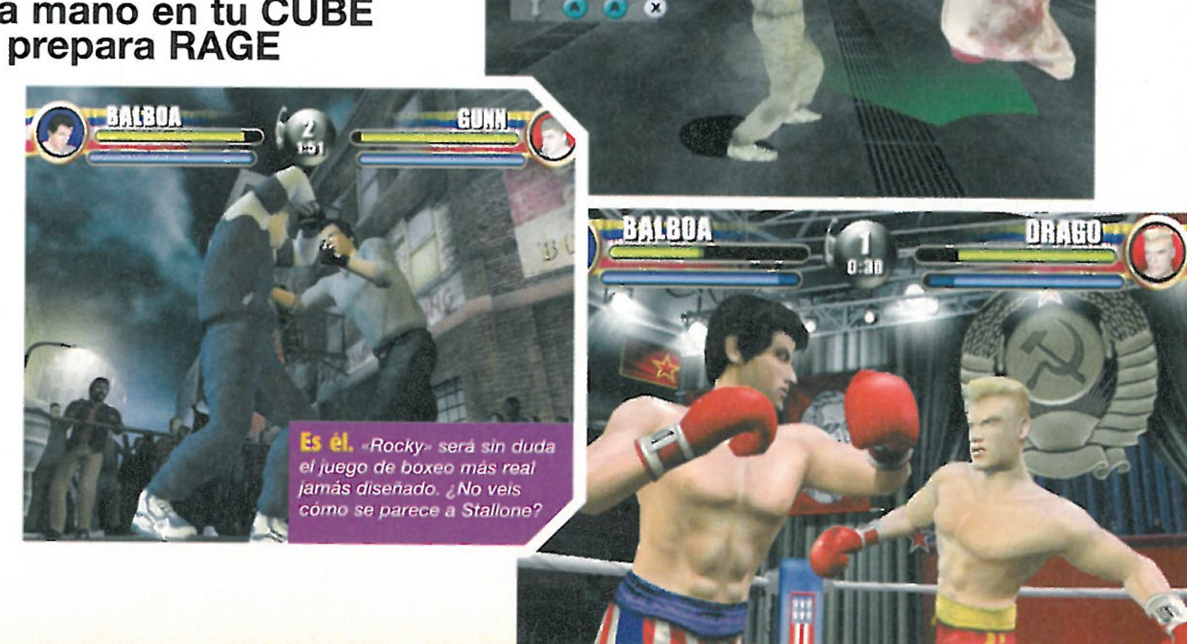
**Glaidus, Rol.** *Los combates tendrán un grado de interacción muy alto con nosotros, pero no debéis olvidar que se trata de un RPG por turnos.*

**Me mola Red Rock.** *A lo largo de diez niveles liquidaremos aliens, esquivaremos sus trampas, resolveremos algunos puzzles y nos rellenaremos de power-ups.*

# ROCKY, PREPARA LOS PUÑOS QUE VOLVEMOS AL RING... EN GAMECUBE

## Boxeo y cine se darán la mano en tu CUBE con el nuevo juego que prepara RAGE

**Rocky Balboa celebrará el 25 aniversario** de su estreno en cine protagonizando un juego de... sí, de boxeo. Rage está trabajando en una versión GameCube que incluirá **datos y personajes de las cinco películas** rodadas por Stallone. Para dar vida a los personajes principales se ha utilizado material de la Metro Goldwyn Mayer, lo que permitirá que los **movimientos de los púgiles** sean clavaditos a los reales. Así, se han **capturado** hasta **256 animaciones diferentes,** aunque lo que de verdad impactará es el realismo conseguido en las **expresiones de los boxeadores.** Notaremos cómo sus caras sienten cada golpe, con moratones, sangre, chichones; y cómo mueven los labios para decirle al rival que va a acabar en la lona. El estreno será **estas navidades de la mano de Ubi Soft.**




**Es él.** *«Rocky» será sin duda el juego de boxeo más real jamás diseñado. ¿No veis cómo se parece a Stallone?*

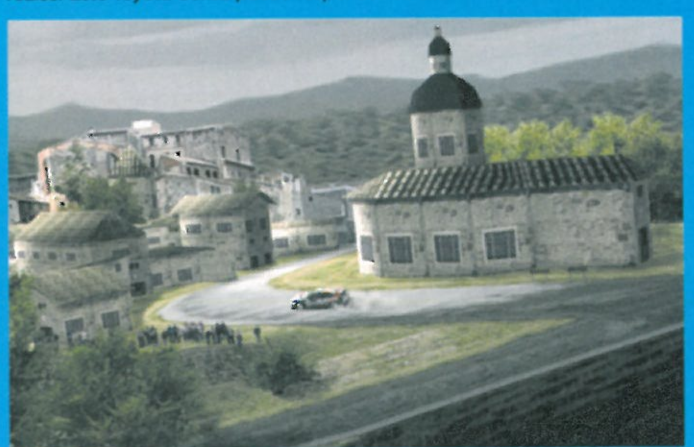
# ¡EL PRIMER JUEGO "MADE IN SPAIN" PARA GAMECUBE!

## «Pro Rally» nos pondrá al volante del juego de coches más real

Nos llega de la mano de los **estudios Ubi Soft de Barcelona,** cuyos desarrolladores andan ilusionadísimos con el proyecto. Su objetivo ha sido **transmitirnos toda la emoción del rally de la forma más realista** posible. Para ello han diseñado **entornos y terrenos en 3D** con los que interactuaremos (si chocas contra un árbol te espera una sorpresa), han programado un **innovador sistema de daños** en los coches y se han "currado" **texturas reales, sombras dinámicas** y efectos tan flipantes como los reflejos de las carrocerías. Podremos elegir hasta 20 coches, encuadrados en diferentes categorías. Con ellos recorreremos **48 circuitos** en siete modos de juego diferentes.




**Real.** *Tanto el modelado de los coches como su física serán completamente reales. Este Toyota Celica puede responder de ello.*



**El entorno.** *Los escenarios están siendo uno de los aspectos que más se va a cuidar del juego. Fijaos qué paisaje se divisa desde esta toma.*

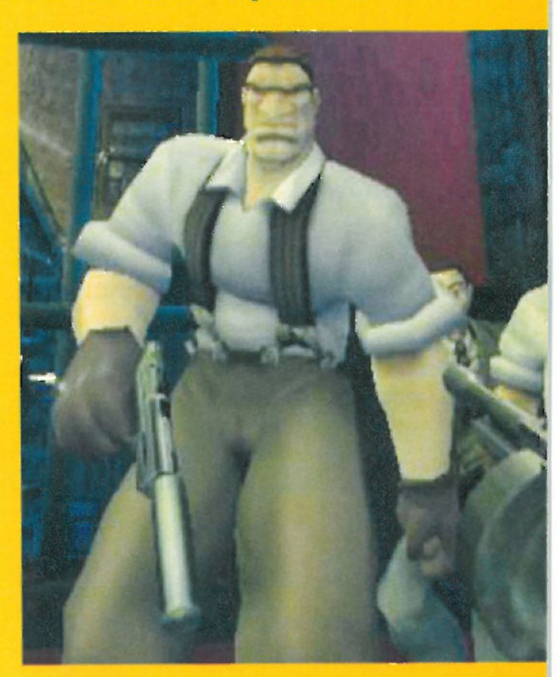



**¡Te suena?** *Entre los 20 coches disponibles habrá una categoría dedicada a autos de leyenda.*

# LLEGA EL JUEGO DE ACCIÓN MÁS CAÑERO PARA TU CONSOLA

## «Time Splitters 2», un shooter subjetivo que explotará en tu GC en septiembre

Un nuevo shooter 3D subjetivo está a punto de romper con todo en tu consola. Pero la verdad es que «Time Splitters 2» parte con ventaja: **sus creadores, Free Radical Design, trabajaron en GoldenEye** de N64. Así que es de esperar todo un juegazo. En él, seremos marines con misión capturar a los Timesplitters, tipos que dominan las puertas temporales y se han hecho con 9 cristales que pueden descontrolar el universo. En cada nivel tendremos que buscar uno, de forma que cada fases será como un mini-episodio en el que tendremos que cumplir ciertos objetivos. La historia proporcionará jugabilidad extra a un título que se presume como **uno de los bombazos de este año.**



# «DRIVER 2» VUELVE A LA CALLE

## Llega un nuevo juego de coches dispuesto a revolucionar tu GB Advance

En esta nueva entrega de la serie Driver, trabajaremos para la mafia como conductores y tendremos que cumplir **arriesgadas misiones al volante** de nuestro clásico auto. Pero esto de pasar apuros tiene sus compensaciones, y a falta de unos dólares virtuales nada mejor que vernos las caras con un impresionante **motor 3D** de juego, con físicas de los coches reales, con daños que se notan en las carrocerías tras cada golpe, con sonidos digitalizados... Así dará gusto escoltar al mafioso de turno, recoger a los ladrones que acaban de atracar un banco o huir de la policía. Todo eso lo tendrás en tu Game Boy Advance, en **septiembre,** de la mano de Infogrames.







*Menudo motor de juego el de «Driver 2». Está en 3D, los coches son poligonales, se rompen, saltan las piezas...*



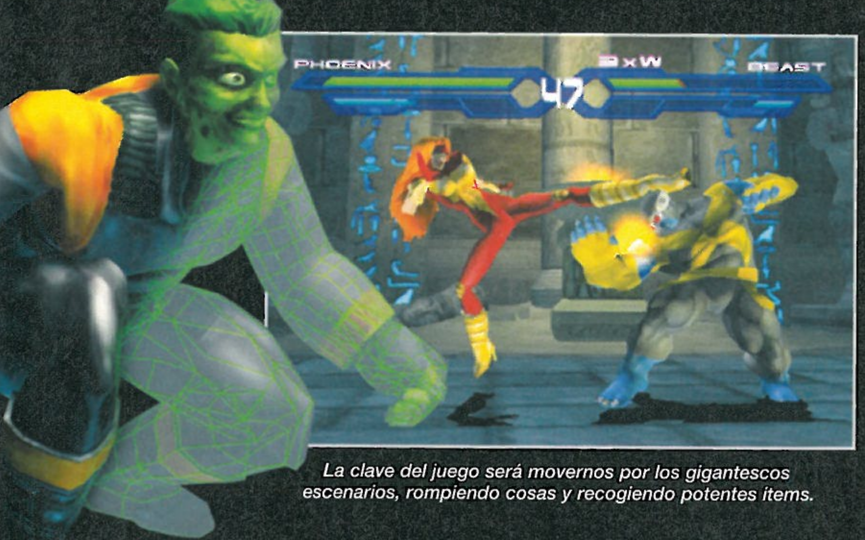

**Quién soy.** *En cada nivel adoptaremos un papel diferente para perseguir a los Timesplitters. En Chicago, seremos gangsters de los años 30.*

**Dame acción.** *A lo largo del juego no tendremos un segundo de respiro. Se nota la mano de los creadores de «GoldenEye» para Nintendo 64.*

**Buen hilo.** *Además de no soltar el gatillo, tendremos que estar atentos al argumento del juego, que nos promete pegarnos a la pantalla y no movernos del sillón.*

# LA LUCHA EXPLOTA EN GAMECUBE

## Activision romperá moldes con la llegada en noviembre de «X-Men Next Dimension»




*La clave del juego será movernos por los gigantescos escenarios, rompiendo cosas y recogiendo potentes ítems.*

Va a ver **más que palabras en el género de la lucha**. Aquí os presentamos un nuevo candidato a éxito. Viene avalado por los X-Men y el buen hacer de Activision. Su título: «X-Men Next Dimension». Sus poderes: **lucha en 3D puro y duro,** con los escenarios más grandes y explosivos a nuestra disposición y una jugabilidad que exige **moverse entre ellos destrozándolo todo. Hasta 24 luchadores de la familia X-Men** participarán en este torneo que incorpora espectaculares opciones de combate: combos larguísimos, combate en el aire, movimientos de 8 direcciones, acción de la meteorología, cambio de día a noche. Y por encima de todo unos gráficos gigantescos que nos sumergirán rápidamente en la acción. Deseando estamos de verlo. Tranquilos, que enseguida llega noviembre.

# NO TE PONGAS LAS GAFAS, ESTA CUBE ES DE PLATA

## La nueva GameCube Platinum saldrá en USA en noviembre

Antes de que los afortunados americanos puedan hacerse con esta atractiva edición de GameCube, Nintendo USA pondrá a la venta un **pack con «Super Mario Sunshine»**. Incluirá el DVD y la consola morada, y lo se podrá adquirir desde el 14 de octubre. Ésta, la plateada, estará disponible a partir del **3 de noviembre,** al precio de 149,95 dólares, que en euros viene a ser lo mismo. La pregunta es: ¿la tendremos aquí?




### TONY HAWK, HASTA EL AÑO 2015

Activision se ha garantizado la exclusividad de su estrella Tony Hawk hasta el 2015. O sea que habrá Tony Hawk... ¿57? Desde que fichara por Activision en 1998, la franquicia ha generado alrededor de 500 millones de dólares, alimentando la pasión por los títulos de skateboarding y dando paso a un nuevo género de juegos, el de los deportes extremos.

# AQUÍ ESTÁN LAS NUEVAS AVENTURAS DE LEGO

## Electronic Arts lanzará «Lego Bionicle» en octubre para GBA

Los nuevos modelos de Lego, la serie Bionicle, se estrenarán en la portátil con un cartucho de plataformas muy a la moda. O sea, con toques de **acción, aventura, ítems y tal.** Se titula **«Bionicle: Matoran Adventures»**, y nos propone acompañar a dos razas diferentes, los Matoran y los Turaga, por la isla de Mata Nui, a la caza y captura del pendenciero Bahrag. La mecánica consistirá en **resolver puzzles, activar trampas, encontrar interruptores, a lo largo de seis niveles** en los que podremos alternar el control sobre diferentes personajes. Para ser exactos habrá seis Matoran y otros tantos Turaga, y ojito porque cada uno tendrá sus propias características, armas y todo eso. El juego, que tiene un pinta bárbara, lo distribuirá Electronic Arts en octubre.





*El tamaño y resolución gráfica de los protagonistas del nuevo Lego, nos han impactado. Y parece que la mecánica de su juego también lo hará.*

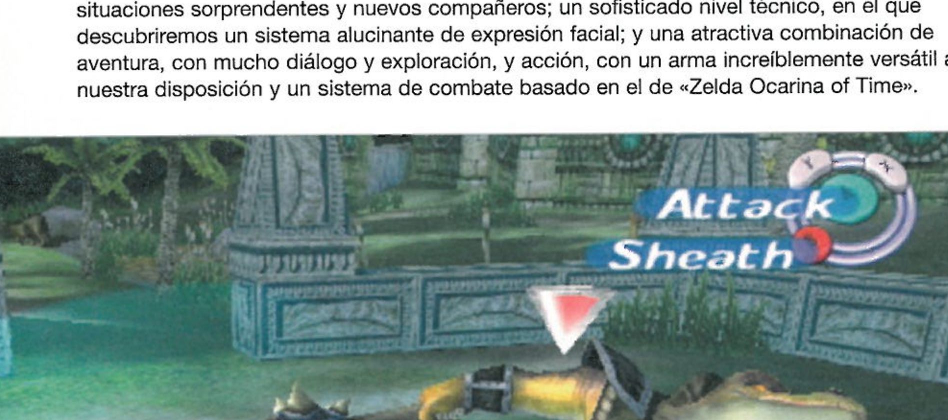


El **juego** por el que te vas a comprar una nueva **CUBE.**

**»GAMECUBE**
**»LANZAMIENTO APROXIMADO: NOVIEMBRE**
**»NINTENDO/RARE – AVENTURA DE ACCIÓN**

# STARFOX ADVENTURES

Rare ha bajado de la nave a Fox McCloud y le ha invitado a explorar un enorme mundo 3D llamado Dinosaur Planet. Un frondoso planeta en el que confluirán un guión de cine, con situaciones sorprendentes y nuevos compañeros; un sofisticado nivel técnico, en el que descubriremos un sistema alucinante de expresión facial; y una atractiva combinación de aventura, con mucho diálogo y exploración, y acción, con un arma increíblemente versátil a nuestra disposición y un sistema de combate basado en el de «Zelda Ocarina of Time».



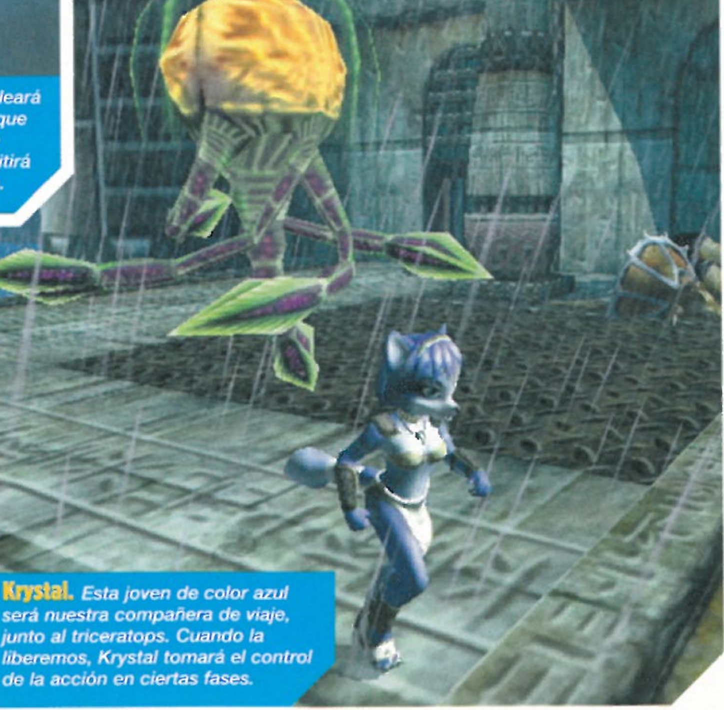

**Fox, como Link.** *El zorro empleará el mismo sistema de combate que Link, con un punto de mira que centrará el objetivo y nos permitirá golpear al rival hasta que caiga.*



**Tricky, qué amigo.** *El Príncipe Tricky, ese Triceratops de ahí, se ocupará de echarnos una mano con los enemigos, despistándolos o embistiéndolos. Buen colega.*




**Planeta Dino.** *Durante el juego interactuaremos con un montón de dinosaurios, pero no todos tratarán de comernos, como éste de la boca abierta.*



**Krystal.** *Esta joven de color azul será nuestra compañera de viaje, junto al triceratops. Cuando la liberemos, Krystal tomará el control de la acción en ciertas fases.*




**Fur-rendering.** Una nueva técnica ideada por Rare para potenciar la dinámica del pelo de los animales. En el juego te parecerá que están vivos.

**Bellísimo.** La aventura se desarrolla en un entorno de ensueño, rebosante de efectos en el agua, en la luz, con sombreados muy realistas, cambios en el clima... Una delicia visual.

## UNA FIRMA DE PRESTIGIO Y UNA RICA MEZCLA DE ESTILOS DE JUEGO. LA SUMA DARÁ UN TÍTULO SUPERCLASE.

**Qué palo.** El nuevo arma de Fox es un palo "multiusos" con el que podremos disparar láser, recoger piedras o defendernos en el cuerpo a cuerpo.

**Qué desafío.** El juego mezclará acción a tope (peleas, saltos), aventura (encuentra a la princesa raptada) y estrategia (para vencer a los grandes enemigos finales).

El **primer paso** de Nintendo en el mundo del **terror**

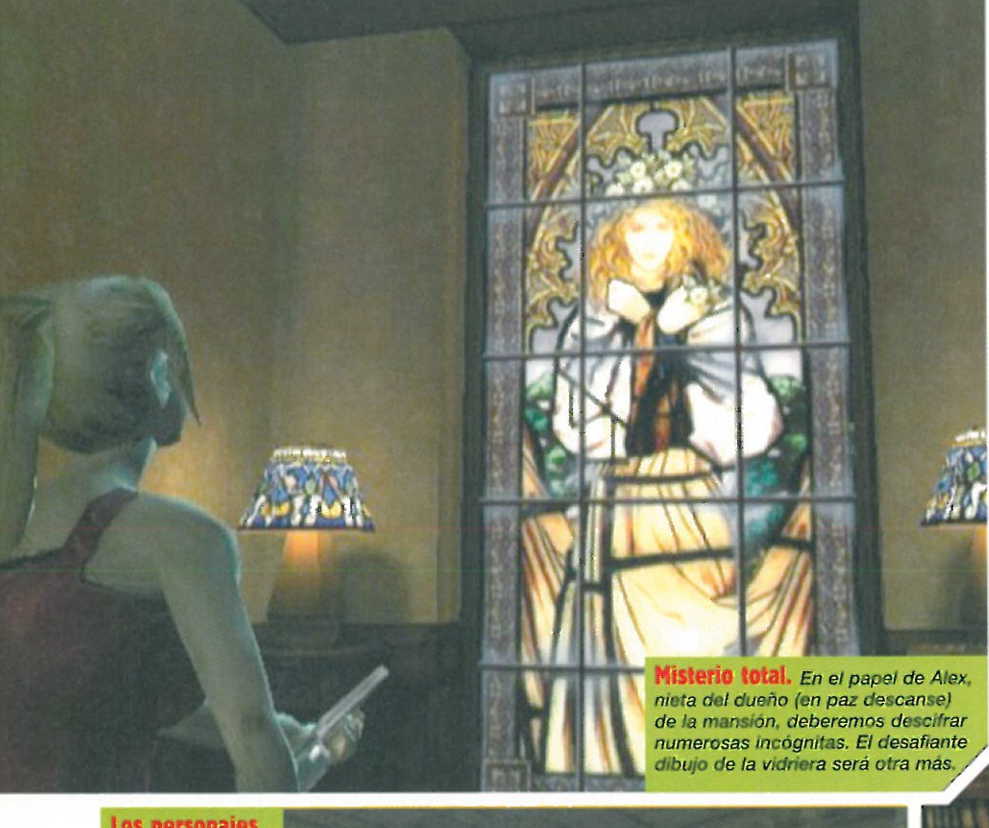


»GAMECUBE
»LANZAMIENTO APROXIMADO: OCTUBRE
»NINTENDO - AVENTURA DE TERROR

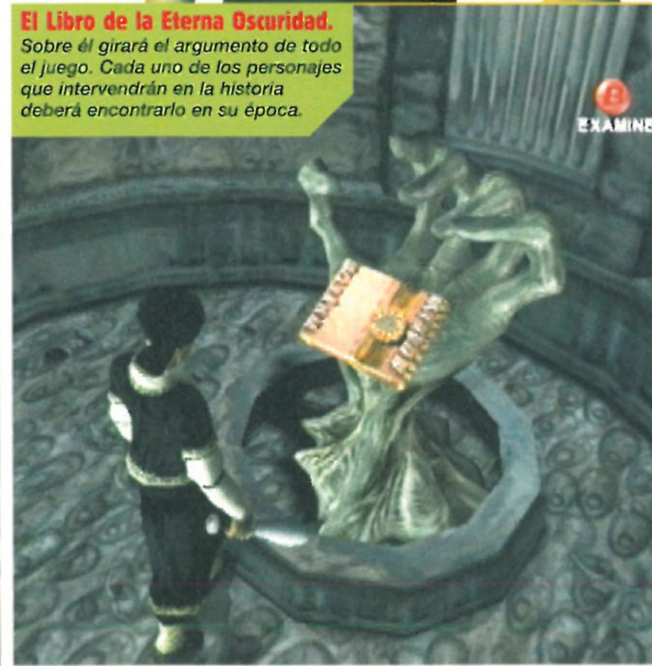


# ETERNAL DARKNESS

En USA ya están disfrutando del sonado título de terror diseñado por Silicon Knights. ¡Y se está llevando unas puntuaciones de récord! ¿Por sus gráficos siniestros a la vez que bellos? Quizá. ¿El sonido Dolby Surround Pro Logic II? Puede ser, puede. Pero lo que más se ensalza por allí es la capacidad de "poner de los nervios" a todo el que lo juegue. Su ambiente de creciente locura será equiparable a la adicción que provocará el "despeace" de criaturas diabólicas con, mayormente, armas blancas. ¿Sangre? Sí, y cosas más fuertes.



**Misterio total.** *En el papel de Alex, nieta del dueño (en paz descanse) de la mansión, deberemos descifrar numerosas incógnitas. El desafiante dibujo de la vidriera será otra más.*




**El Libro de la Eterna Oscuridad.** *Sobre él girará el argumento de todo el juego. Cada uno de los personajes que intervendrán en la historia deberá encontrarlo en su época.*




**Los personajes.** *Controlaremos a mucha gente rara. Entre ellos, la bella Ellia, bailarina de la corte del gran Suryavarman II (1150 a.C., actual Camboya).*



**La monstruosidad.** La oscuridad quiere apoderarse de nuestro mundo a base de mandar bichos... ¡como éstos! Tanto Alex como Ellia o Karim se enfrentarán sin miedo a ellos.

Que la ira de los grandes **dinosaurios** esté con todos **vosotros**

**»GAMECUBE**
**»LANZAMIENTO APROXIMADO: OCTUBRE**
**»ACCLAIM - SHOOTER 3D SUBJETIVO**

# TUROK EVOLUTION

Un agujero en el tiempo suele jugar malas pasadas, pero es que el protagonista de Turok ha tenido que tragar con todas. En esta última al menos se va a dar un baño de imágenes impresionantes, y deberá lidiar con dinosaurios que estarán casi a su altura en inteligencia y estrategia. Treinta y dos especies diferentes, para ser exactos, unas más agresivas que otras. En su defensa sólo aparece un arsenal completísimo, con armas que evolucionarán hasta la destrucción total. En la nuestra, vemos unos niveles de acción por las nubes.



**Y además, listos.** *Los dinosaurios agresivos no sólo tendrán aspecto amenazador, sino que además reaccionarán de forma inteligente según nuestro comportamiento.*




**Realismo que asusta.** *Entorno y objetos serán destruibles, y los 32 tipos diferentes de dinosaurios saldrán en pantalla con vida propia. Hasta que prueben tu arma...*



**Volando.** *Las fases de vuelo serán la gran novedad. A lomos de un pterodáctilo convertiremos el juego en un adictivo shooter prehistórico.*



**Qué impresión.** *Armas nuevas, mejores efectos. Turok estrena arsenal, y grafistas y animadores nos regalarán escenas tan impactantes como ésta. Para mayores de 18.*

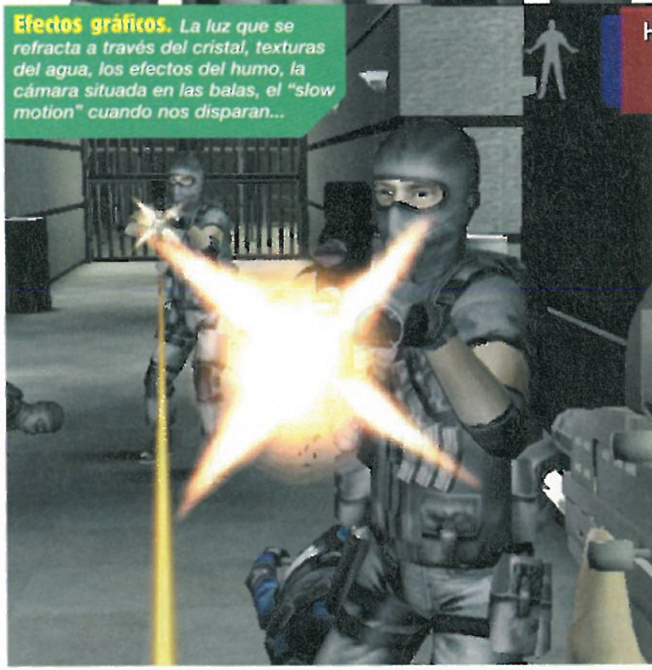


▸▸GAMECUBE
▸▸LANZAMIENTO APROXIMADO: NOVIEMBRE
▸▸VIVENDI UNIVERSAL - SHOOTER 3D

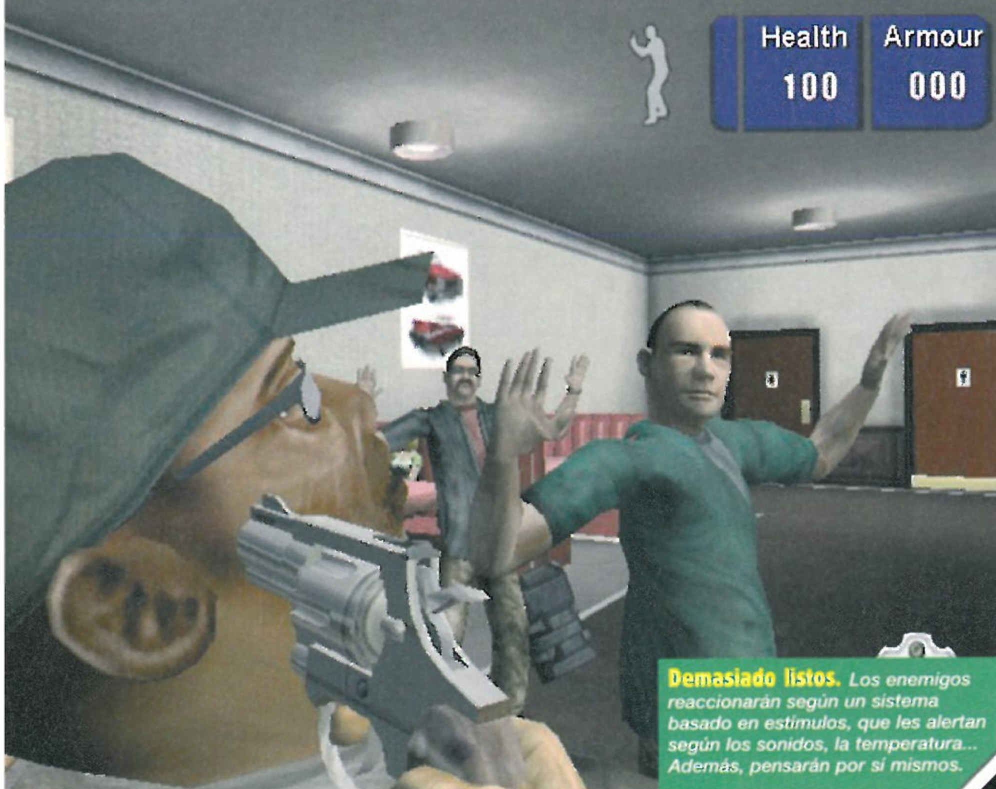
# DIE HARD VENDETTA




Dispuesto a tener más fortuna (y acabar con menos tiritas), el detective John McLane se embarca en un proyecto con forma de juego. Como en sus películas (Jungla de Cristal), no podrá faltar acción. Será en 3D, subjetivo, en primera persona, con un arsenal que envidiarán Rambo y Turok. Sucederá en Los Angeles, que ya la tiene controlada, y su estrategia habitual se verá alterada por la aparición de su hija, poli novata, y del sargento Powell. La producción está casi lista, y de ello dan fe estas alucinantes imágenes que acabamos de conseguir.



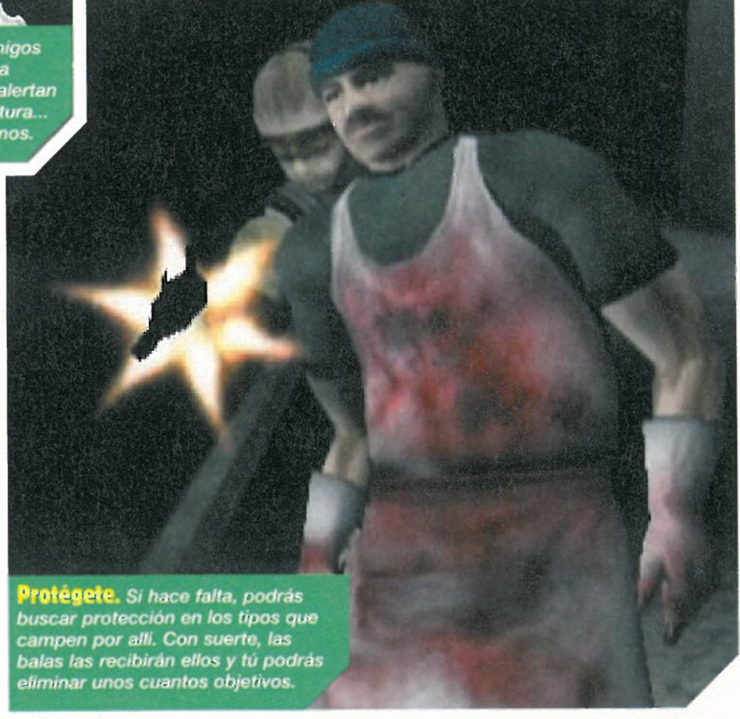
**Efectos gráficos.** *La luz que se refracta a través del cristal, texturas del agua, los efectos del humo, la cámara situada en las balas, el "slow motion" cuando nos disparan...*




**Demasiado listos.** *Los enemigos reaccionarán según un sistema basado en estímulos, que les alertan según los sonidos, la temperatura... Además, pensarán por sí mismos.*



**L.A.** *¿Listo para ser transportado a Los Angeles? El juego nos llevará a 11 escenarios de la city californiana, incluido un renovadísimo Nakatomi Plaza.*



**Protégete.** *Si hace falta, podrás buscar protección en los tipos que campen por allí. Con suerte, las balas las recibirán ellos y tú podrás eliminar unos cuantos objetivos.*

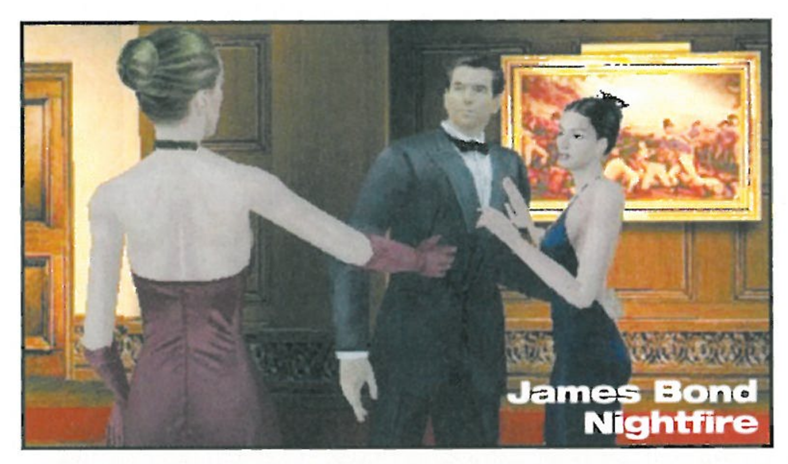


AKA Acclaim
¡¡¿...?!!
CONTROL
MAÑANA REPITO
NUNCA MÁS
DOMINIO
"**Mañana repito**" aseguraba una y otra vez el corazón y "**¡nunca más!**" repetía histérica la razón, pero fue el **control** sobre el **dominio** el que en el límite de la cordura gritó: "**¡¡¿...?!!**". Y ahí estabas tú... rayando el suelo, impulsándote al cielo por rampas infinitas y grindando el horizonte de una ciudad rendida a tus pies.
AGGRESSIVE INLINE
POR FIN HA LLEGADO AGGRESSIVE INLINE
LA FILOSOFIA EXTREMA HECHA REALIDAD
LANZAMIENTO: 28 Agosto' 02
aDeSe +16
NINTENDO GAMECUBE
Acclaim
www.acclaim.com

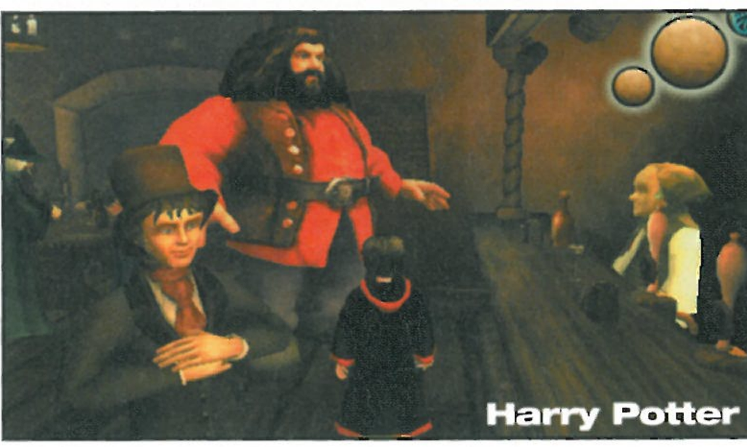
## Ya hemos probado los últimos éxitos para tu consola

# LOS CUATRO MAGNÍFICOS

**Las casas de software como Electronic Arts están respaldando cada vez más a nuestra GameCube. Bond, Potter y Fifa son las tres licencias que verán la luz en 128 bits. Y para GBA, «El Señor de los Anillos», un éxito seguro.**


James Bond Nightfire


FIFA 2003


Harry Potter


Lordf of the Ring

## Las claves de este reportaje

- **¿DÓNDE FUIMOS?** A las oficinas de Electronic Arts, en Londres, para ver los próximos juegos que preparan para nuestras consolas.
- **¿CUÁNDO Y POR QUÉ?** A finales de julio, para participar en el "European Specialist Press Day", que, como indica su nombre, duró un día entero.
- **¿QUÉ JUEGOS VIMOS?** Empezamos con Harry Potter 2, luego FIFA 2003, y James Bond Nightfire para GameCube, y El Señor de los Anillos para GBA.
- **¿QUEDAMOS MÁS IMPRESIONADOS?** Primero por las oficinas, admirable arquitectura, y en juegos, por el realismo visual de FIFA 2003.

# La perfección visual de Pierce Brosnan
# JAMES BOND NIGHTFIRE

- **GAMECUBE**
- **ACCIÓN 3D**
- **13 DE NOVIEMBRE**

Si el primer título de Bond para Cube ha alcanzado un nivel sobresaliente, ¿qué se puede esperar del próximo título? Pues, como poco, ese mismo nivel, ¿no? Y "Nightfire" propone alcanzarlo con **un argumento especialmente diseñado para el juego**, pero que mantendrá similitudes con el próximo éxito cinematográfico "Die another day". La historia se desarrollará a lo largo de **más de diez niveles, localizados en exóticos lugares** repartidos por todo el globo terráqueo e incluso el espacio. Nosotros pudimos ver y jugar en un escenario nevado (lleno de pasillos subterráneos con realistas texturas), una pequeña ciudad centroeuropea donde, por unos momentos, la vista se ponía en 3ª persona para pasar sigilosamente bajo un puente, e incluso un nivel en el que manejábamos el "coche" de Bond (ahora veréis porqué lo entrecomillamos) bajo el agua. Sí, **una fase submarina en 3ª persona** que, por cierto, tenía una creíble ambientación sonora.

Y luego está el tema "chicas". Los señores de EA nos mostraron una secuencia introductoria en la que una chica altamente escotada masajeaba a un malo y... y bueno, que **no será para todos los públicos**, vamos. Habrá que buscarse otros tres adultos, pues, para los prometedores modos multijugador.



*¿Veis, veis? ¡Es Pierce Brosnan dentro del nuevo título de GameCube! ¿Qué? Ah, sí, también hay unas chicas. Seguro que no veían por dónde iban y han chocado con él.*

**LE HA DADO VIDA EN EL CINE, Y AHORA VA A HACER LO PROPIO EN EL VIDEOJUEGO.** Pierce Brosnan ha alcanzado un acuerdo con EA para que su rostro aparezca en el BOND que protagoniza Nightfire, la próxima "película interactiva" del agente secreto. Su careto digitalizado nos sumergirá aún más en la acción del juego.



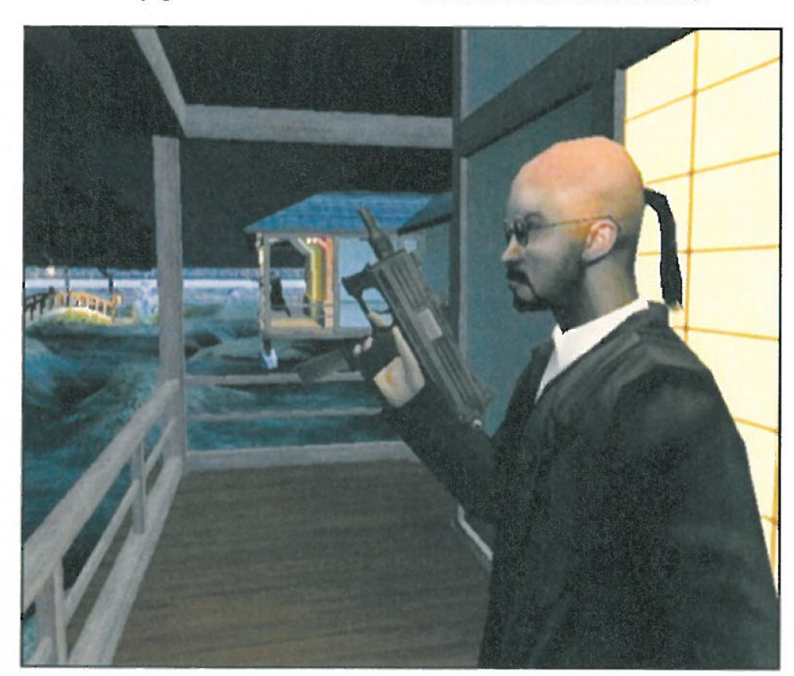
*Recorreremos los interiores de una gran mansión con decoración oriental.*



*La expresividad de todos los personajes, buenos y malos, será una constante.*



*Uno de los inventos que veremos será esta "llave de electrocutar a distancia".*



*Los personajes ya podrán estar muy cerca o muy lejos, que el detalle gráfico no se perderá, lo que dará una sensación aún mayor de realismo.*



*Al igual que en los mejores títulos para Cube, este «007 James Bond in Nightfire» mostrará un cuidado apartado de iluminación. Claro que la caída tampoco es manca.*

## La Cámara de los no tan Secretos

# HARRY POTTER

- **GAMECUBE**
- **AVENTURA**
- **NOVIEMBRE**

La próxima aventura del niño a unas gafas pegado se basará, como estaba previsto, en el segundo libro de Harry: La Cámara de los Secretos. Ron, Hermione, Hagrid y demás famosos personajes se verán envueltos en la aventura de Harry. **En su segundo año en Hogwarts, Harry lo va a pasar muy, muy mal**, como profetizó Dobby, el elfo. Volverá a lanzar multitud de hechizos para defenderse (esta vez de segundo grado, que para eso está haciendo el segundo año), a hablar con todo el que se le cruce, y a aprender a manejarse con los enemigos. Hablando de control, por lo que pudimos apreciar en Londres, se optará por admitir la supremacía de los "Zelda" de N64, de manera que nos encontraremos con un interface muy parecido (arriba, a la derecha de la pantalla) al que manejaba Link en sus aventuras. Los afilados gráficos que podéis apreciar **contarán con una iluminación que simulará atardeceres**, y de hecho, asistimos a uno de ellos completo mientras **John Miles, Director de Arte de esta versión, nos contaba detalles del juego**. Aunque no nos enamoramos de él al compartir el atardecer, sí nos contó un secreto: ¡tiene el récord de lanzamiento de gnomos! (uno de los mini-retos que encontraremos a lo largo de la aventura) Y... ya luego.



*Nuestras GameCube se llenarán de toda la magia que emanan los personajes del universo Harry Potter. El tío enorme ese tiene que emanar una barbaridad, por cierto.*

HARRY POTTER. El pequeño mago volverá a protagonizar una serie de juegos a los que se augura un alto nivel de ventas. EA se encargará de darle la calidad que merece, exprimiendo a tope cada consola en la que aparezca.



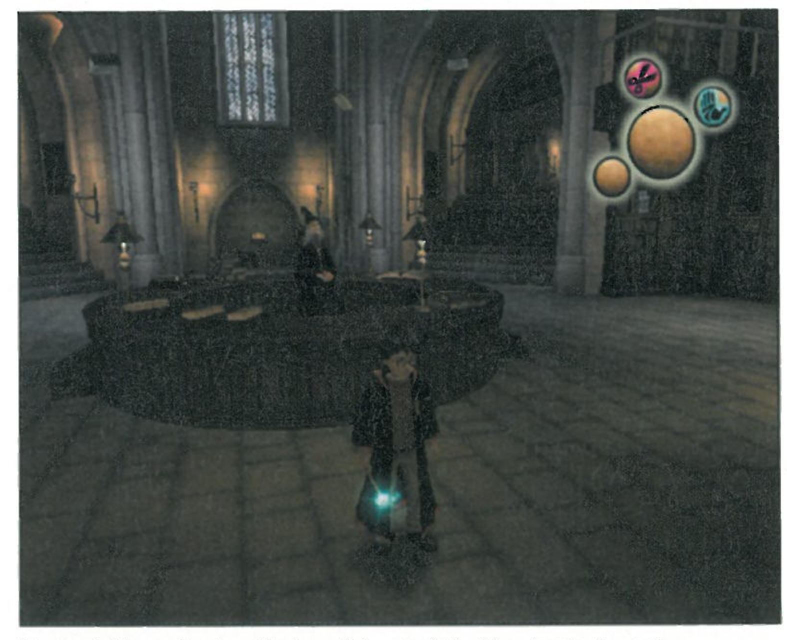
*Hablar con los amigos nos permitirá conseguir información extra.*



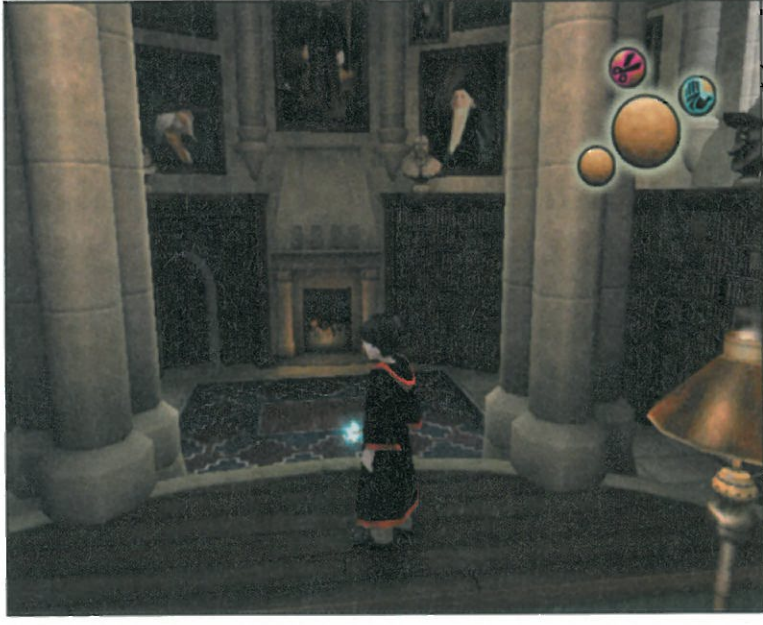
*Los efectos de luz irán ligados a los hechizos que invoquemos.*



*La cámara será móvil, excepto en ciertas habitaciones, como la del caldero.*



*Dentro de Hogwarts, el ambiente será de catedral gótica. Aparte de por la arquitectura, por el resonar de los pasos y el eco de las voces, de momento en inglés.*



*Una vez hayamos conseguido algunos hechizos, los secretos de Hogwarts y alrededores comenzarán a mostrarse a los ojos de Harry.*

## Versión Game Boy Advance

- **GAME BOY ADVANCE**
- **AVENTURA**
- **NOVIEMBRE**

Esta versión ha sufrido un **remodelado completo.** Ahora los mapas, como insistía Stuart Whyte, máximo responsable de esta versión, usarán **vista isométrica**, con gráficos más realistas y plenos de detalle. Además, nos mostró uno de los cientos de secretos que contendrá el cartucho. Hablando de secretos, ¿ya es luego? Pues, como decíamos al terminar con la versión GameCube, ¡nos contaron **el secreto de la conexión con Advance**! Podremos intercambiar ítems, abrir lugares secretos y crear nuevos hechizos.




*Todos estos textos los pudimos ver ya en un perfecto castellano. Así pues, no hace falta que llevéis un diccionario de bolsillo con este nuevo Harry de Advance.*

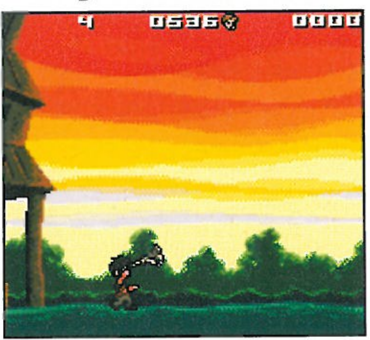


*Podremos registrar cada una de las habitaciones que conformarán la escuela Hogwarts. De hecho, deberemos hacerlo para conseguir ítems y cartas de magos.*

## Versión Game Boy Color

- **GAME BOY COLOR**
- **RPG**
- **NOVIEMBRE**

El exitoso primer cartucho dará lugar a una secuela de las buenas. Es decir, que la calidad jugable se mantendrá, y se mejorará, en la medida de lo posible, el apartado gráfico. **Seguirá fielmente al libro**, capítulo a capítulo, y nos permitirá luchar con **tres personajes (Harry, Ron y Hermione) al mismo tiempo**.



## Con la fuerza del film: Las Dos Torres.

# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

- **GAME BOY ADVANCE**
- **ACTION RPG**
- **NOVIEMBRE**

El universo de Tolkien verá la luz por primera vez en GBA, curiosamente, con un título que seguirá el argumento de la segunda película/libro. Vamos, que podremos observar el **gran parecido de nuestros protas con los de la película** en cuanto a vestimenta, movimientos y... ¡aún más! ¡incluso **veremos un minuto de película en nuestras GBA** al comenzar a jugar! Que sí, chicas, que aparecerá Legolas, tranquilas. Bueno, y además de Legolas, también podremos escoger a **Aragorn, Gimli, Gandalf, Frodo** y una "personaja" secreta que por supuesto no vamos a desvelar aún. Cada uno de ellos tendrá unas cualidades especiales. Es decir, que, bajo un mismo abanico de parámetros, unos serán **más fuertes, más rápidos o podrán llevar más armas** que otros. Y falta que hará, lo de manejarse con armas bien gordas, porque en lo poco que pudimos jugar (una horita, sólamente) nos machacaron varias veces las **hordas de orcos y demás bestiario que se nos echaba encima** cada pocos pasos. Tendremos a nuestra disposición un completo **inventario al más puro estilo rol** con objetos a equipar, puntos de defensa, ataque, encantamientos quien disponga de ellos... y un **sonido digitalizado** directamente de las voces y banda sonora de la película en ciernes.



*Frodo se las tendrá que apañar solo en este cartucho. Aunque podremos escoger personaje para cada fase, caminaremos en solitario por esos mundos de Tolkien.*



*Podremos recoger todos los objetos que dejen al morir nuestros enemigos.*



*El rol se apoderará de los menús, pero la acción estilo beat'em up será constante.*

## A por la jugada perfecta en GameCube

# FIFA FOOTBALL 2003

- **GAMECUBE**
- **FÚTBOL**
- **20 DE NOVIEMBRE**

Si eres un fanático del fútbol, espera a Noviembre para hacerte con un juego de esto de darle a la pelota. Se prometen dieciseis ligas, cuatrocientos cincuenta equipos y, haciendo las pertinentes cuentas, **un total de diez mil jugadores reales.** ¿Os podéis hacer una idea de lo que podremos llegar a disfrutar con este Mini-DVD? Ligas, mundiales, campeonatos continentales... Y además EA se encargará de ponernos más retos aún, pues tendremos **un campeonato creado especialmente para esta edición 2003, el campeonato mundial de clubes.** ¿Un campeonato del mundo ganado por el Atlético de Madrid? Vale, nos lo creeremos cuando lo hayamos jugado. Por cierto, pudimos jugar, sí, y lo que los responsables de EA Canadá, que fueron expresamente al evento, nos mostraron, promete superar todo lo visto. Aunque todavía estaba la cosa un poco verde (sólo se podían coger dos equipos con garantías de que no se colgase la consola), asistimos a una demostración de arte, por parte de los programadores de EA, a la hora de manejar a un futbolista. Y de animarlo. El futbolista que manejaba el balón **daba una sensación de realismo total**, gracias a los pequeños puntapiés y pisadas que propinaba al esférico. Y además lo tendremos con **voces en castellano**.



*Sí sí, uno de los dos equipos que funcionaban a la perfección en GameCube era el Real Madrid. Y ese es Raúl, claro que sí. Si es que os las sabéis todas.*



*A pesar de que sólo había dos equipos para escoger, los movimientos ya eran...*



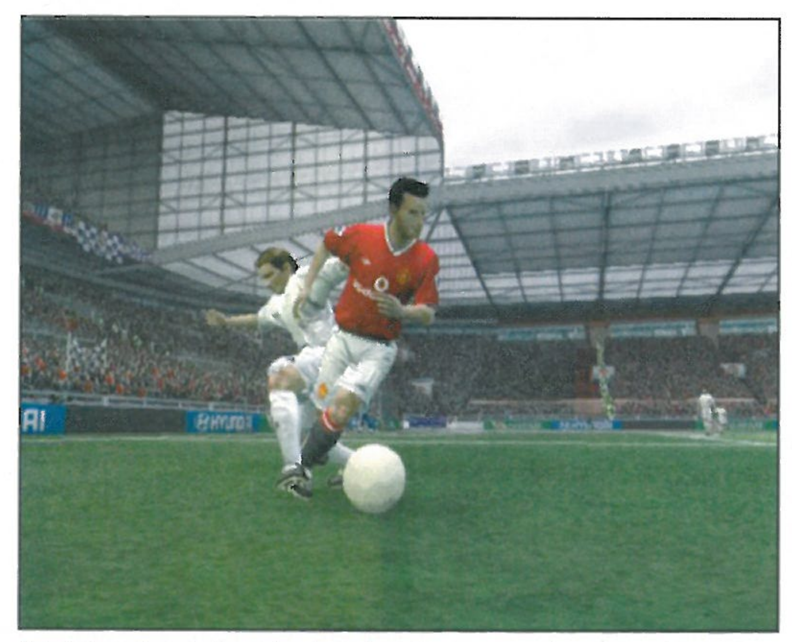
*...geniales en cualquier situación: en carrera, controlando el balón, parando...*

### La amistad de FIFA y Nintendo



**LA SAGA APARECERÁ TAMBIÉN EN GAME BOY ADVANCE.**

Visitando las oficionas de EA UK nos topamos, además de con un futbolista que parecía renderizado pero que era una escultura real (y con el que no pudimos evitar hacernos la foto), con el señor Rory Armes. Es el productor ejecutivo de la serie FIFA, pertenece a EA Canadá, y como respuesta a nuestro insistente lloriqueo por no poder ver la versión Advance, nos aseguró que íbamos a contar con un gran número de equipos (aunque no llegue a los 450 de la versión mayor) y una explosiva jugabilidad. ¡Gracias pues, Rory!



*Habrá dieciocho estadios reales de equipos europeos, entre los que estará el Santiago Bernabeu, o el infierno turco del Galatasaray. Con su hinchada propia, claro.*



*Los futbolistas del Manchester United también se manejaban con exquisita fluidez y llegaban hasta Casillas con facilidad. Por cierto, está clavadito, el portero del Madrid.*







Deja que los Pikmin hagan
el trabajo sucio.



www.nintendogamecube-europe.com

Pero Luigi, ¿por qué tiemblas tanto, con el sol que hace?

# MARIO SUNSHINE

## Mario se acerca. Y cuando el señor de la gorra y el mostacho se dispone a jugar, ¡hacedle sitio!

### DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- AVENTURA
- 4 DE OCTUBRE
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **NINTENDO**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1**

### ADEMÁS SABEMOS QUE...

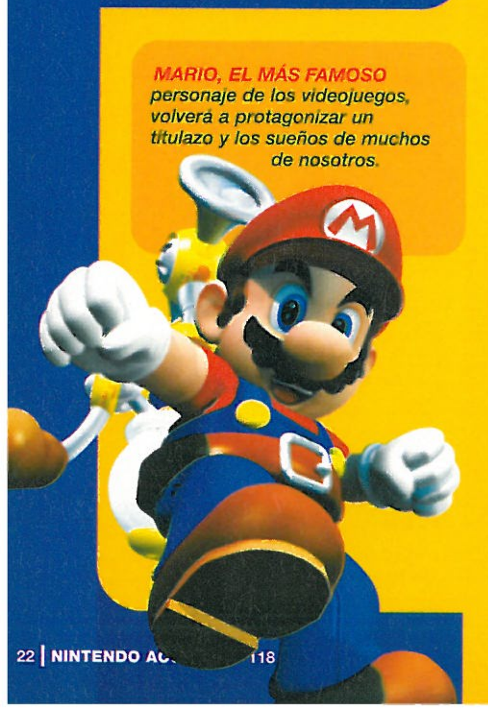
- A la semana de su lanzamiento en Japón, «Super Mario Sunshine» **vendió las 308.765 unidades del DVD que salieron al mercado.** Número uno en ventas de cualquier consola, claro.
- Podéis **ver algunos vídeos** del juego en "nintendo.com". Además, encontraréis el artwork (los dibujos de Mario y compañía) oficiales.



### NUNCA FALLA

- Si has tenido la suerte de jugar todos los títulos de Mario, sabrás que nunca decepciona. Ahorra pues, ahorra.

*MARIO, EL MÁS FAMOSO personaje de los videojuegos, volverá a protagonizar un titulazo y los sueños de muchos de nosotros.*






*Así será el nuevo Mario: ¡todo luz! Aunque también encontraremos enemigos, mucha agua, y una originalidad fuera de toda duda.*

Los que llevamos en los videojuegos desde que Mario pegó su primer cabezazo y se tuvo que poner una tirita, estamos limpiándonos las lágrimas, porque... sigh... viene de nuevo. Por si no bastaba con el juegazo de fantasmas que se marcó su hermano en el lanzamiento de Cube. ¡Snif! Y la verdad, ahora que hemos podido probar la versión japonesa del juego, Luigi parece más pequeñito, más poca cosa. Va a quedar en tela... ¡MOOOC!... de juicio. Mira que mola eso de absorber fantasmas, pero es que el nuevo Mario...

### ¡Va a ser grande!

Eso ya lo dábamos por hecho, ¿verdad? Mario no decepcionaría a nadie con escenarios reducidos, o pocas posibilidades a la hora de elegir lo que hacer. Bajo el mismo espíritu que se inició en SuperNES con «Super Mario World», el de superar fases pudiendo elegir caminos cada dos por tres, se presentará el mostachos en nuestras Cube. Al igual que en «Super Mario 64», **tendremos un mundo central, el eje de toda la aventura**. Dentro de él encontraremos las puertas a los demás mundos, que abriremos realizando alguna misión, normalmente consistente en limpiar... ¡Venga ya! ¿Cómo que aún no tenéis ni idea de qué va este Mario? Bueno, nosotros **hemos visto la intro en japonés**, así que tampocooo...

Pero vamos, seguro que los más interesados en el fontanero ya se habían enterado de que el hombre ha "pillado" vacaciones, al fin, y se ha ido en un avión (recordemos que su pareja, Peach, es princesa y debe tener euros a mansalva) a recorrer el mundo un rato, y tal. En pleno vuelo, mientras una seta con bastón (que, suponemos, debe ser el suegro) se vuelve a sentar en su sitio (dice algo en japonés, por lo que supondremos que querría enseñar su bastón nuevo, el hombre), la parejita feliz recibe un mensaje. En la sofisticada pantalla del cuadro de mandos, aparece lo que parece un trabajado spot publicitario alabando las bendiciones climáticas de **Trophic Island. La isla en cuestión es un lugar de ocio**, donde todo es maravilloso, hay muchos espectáculos, y... ¡muchos y deliciosos manjares! ¡Mario ya quiere ir! Pero además tiene unas palmeras donde tumbarse a leer, unas hamacas para pegarse unas siestas de no te menées y... ¡El abuelo seta dice que vale! Así, **los tres se dirigen a la isla** con presteza (y con el avión, claro) y al aterrizar casi se la pegan por culpa de una cosa... que...

### ¿Qué pinta aquí esto?

Pues todo, si le dejas. Los enemigos de Mario en esta nueva aventura serán los mismos que los de la


Las manchas tendrán vida. No sabemos aún cuál es el misterio, pero de ellas saldrán formas como la de esa planta-piraña. Enemigo conocido por todos, suponemos.


¡Al fin la crema de leche, cacao, avellanas y azúcar va a hacer justicia! Va a vengarse y a comérselo todo, incluso al pobre Mario. Y sin pan.



## SUPER MARIO SUNSHINE: EL ATAQUE DE LOS CLONES 2

Eso que parece una mezcla entre Terminator y un postre de gelatina, será el responsable de que Mario tenga que limpiar la isla. Suponemos que tiene que haber alguien detrás de esta forma, y que es manejado a distancia por un tortugo con pinchos.


Los efectos visuales de luz y partículas que veréis al transportaros a un nuevo mundo serán de lo más sorprendente que ha mostrado GameCube hasta la fecha.


Los secretillos se incluirán hasta en los conductos subterráneos. Molón.


Romper cajas será un buen ejercicio. Sobre todo, porque esconden premio.

**Desde Octubre miraréis vuestras GameCube de otra manera. Miyamoto va a conseguir que todo lo visto hasta hoy en nuestra 128 bits parezca una "tontería de juego". Vuelve Mario.**

lavadora de tu madre: ¡UNAS MANCHAS GORDISIMAS! Bueno, ¿y quién hace esos manchurrones que tan monos quedan en las pantallas, os preguntaréis? Pues la indicada para responder es Peach. Ella, al principio del juego, al recibir el mensaje publicitario de Trophic Island, vislumbrará **una sombra que, curiosamente, se parece a Mario** surcando los aires. Por supuesto, no puede ser él, porque en ese momento lo tiene a su lado. Y al salir los tres del casi accidentado avión, otro instante de intriga. La princesa verá una forma acuosa, azulada y con los ojos de un rojo brillante, que mira al grupo de veraneantes desde lo alto de un depósito de agua. Cuando la hermosa mira de nuevo, el clon de Mario, o lo que fuese, ya no está allí. Pero los habitantes de la isla, una especie de peras con nariz y algún que otro complemento más, dirán que ha sido Mario. Y como son más y además Mario no tiene abogado...

Nuestro trabajador social, pues **tendrá que dedicarse a limpiar las manchas de toda la isla**, tendrá a su disposición una máquina que, aunque no sea del ayuntamiento, hablará mucho. Tanto, que incluso ella misma **os enseñará, al verla por primera vez, cómo controlar todas sus funciones** (es decir, los botones

## ¡BENDITA AGUA PURIFICADORA!

**EL MANEJO DEL ROBOT LANZADOR DE AGUA SERÁ DE LO MÁS IMPORTANTE** La familiarmente llamada cacharra, que conoceremos al poco tiempo de tomar el control de Mario, será el artífice de nuestras jornadas delimpieza. Después de recibir su charla a lo C3-PO, podremos usarlo para ir abriéndonos camino entre la pintura que encontremos por ahí, y pulsando X, el cambio de función podremos volar durante un tiempo limitiado.


Abrirse paso hasta llegar al núcleo manchador será fácil con el chorro.


La cara de Mario lo dice todo: este robot está como una regade... bof.

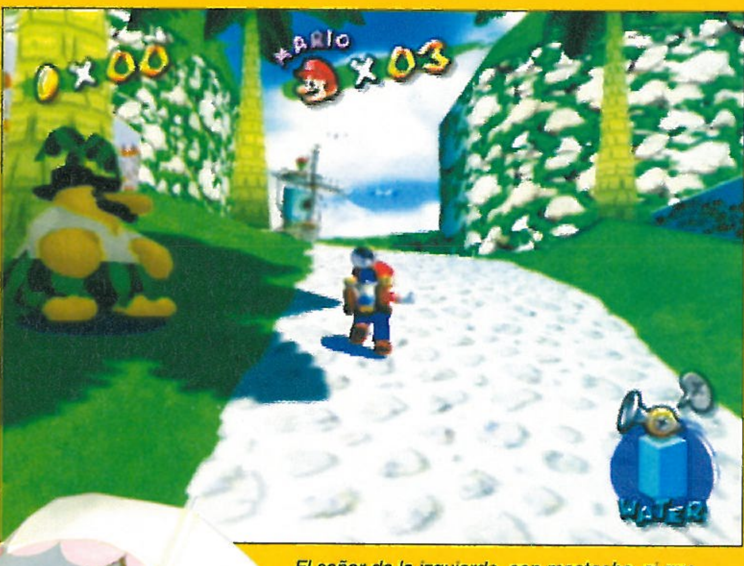

Para quitar una mancha, debemos apuntar a su núcleo, o sobrevolarlo.




*Conseguir llegar hasta los tejados nos dará la oportunidad de otear lugares con premio. Otra cosa será conseguir llegar hasta ellos sin caerse.*




*Los floripondios que encontremos por los verdes prados, a veces resultan ser higos chumbos de los que pinchan. Menos mal que el agua aclarará la situación.*




*El señor de la izquierda, con mostacho, sí que sabe. A la sombrita, y que trabaje el de siempre.*




*Nintendo y Miyamoto conseguirán que creas que tu pantalla está bajo el agua. Los efectos de deformación en tal situación serán sencillamente geniales. Se ahoga uno...*

## ESPERA, HABLEMOS



**VALE, DE MOMENTO POCOS SABEN LO QUE SE CUENTAN, PERO...** Que sepáis que todo aquello que tenga boca, se dignará a hablar con vosotros previa pulsación del botón B. En este sentido, Mario adoptará el interface típico de Zelda. Es decir, que cuando algún personaje esté cerca, el botón correspondiente (el B) aparecerá sobre él, por si habíais olvidado que es mejor informarse antes de hacer nada.

## El nivel técnico, como en todo Mario, mostrará lo que realmente puede hacer la consola, y porqué hacía falta que tuviese tal potencia.

con los que la manejaremos), y para qué situaciones serán más adecuadas cada una de sus variantes. El cacharrete en cuestión es **un robot que se pegará a la espalda de Mario** y que, gracias al depósito de agua que posee, **podrá lanzar chorros** a unos 5 ó 6 metros de distancia, en la dirección que nuestro stick principal dicte. Para limpiar las manchas, el chorro, claro, no para regar los geranios de la vecina (no, si cuando usamos el cerebro, nos explicamos que da gusto). Y la otra función será convertirse en una especie de "jet pac" que **permitirá a Mario mantenerse unos segundos en el aire** y llegar a lugares más altos. Pero tendremos que estar constantemente pendientes de cuánto agua nos queda en el depósito, porque si damos el salto y nos quedamos sin el líquido elemento...

### Jugarás hasta morir

Poco os podemos decir sobre la jugabilidad que no supongáis ya. El genio es el genio, y además Mario es el personaje preferido de Shigeru Miyamoto, así que, el axioma "**si juegas te quedas pegado al mando**" se cumplirá también en este DVD. Aunque en un principio os podréis preguntar lo que nosotros, "¿pero qué hago yo regando manchas de nocilla?", en seguida os empezaréis a dar cuenta de que eso es sólo una de las posibilidades. El control no se reducirá al cacharro




## Y POR ESO TENÍA 128 BITS

Para poder mostrarnos un agua que es tan real como la de «Wave Race», pero que además podemos tirar hacia donde queramos, que se irá secando, derramando por las pendientes... Y la luz, mejor aún. La sensación de estar al sol es continua, pero es que, como se os ocurra mirar al mismo (que se os ocurrirá) pasará lo que véis arriba: ¡os deslumbraréis por mirarlo directamente! Totalmente real.




*Podremos patear algunos enemigos con forma de pelota. Pero eso sí, antes habrá que atontarlos con un agua.*




*La firma del clon de Mario aparecerá en múltiples paredes. Cuando la limpiemos, tendremos un premio monetario.*




*La vista que utilices dependerá estrictamente de ti, y de la pulsación del stick amarillo. Adaptable a la situación, vamos.*




*Parece difícil, ¿eh? Pero no, no, Mario caminará por las cuerdas sin problema de control alguno.*




*La mejor manera de evitar un bolón rodante que se te venga encima, será pegar un salto de «Super Mario 64», de los de antes, un mortal hacia atrás.*




*Nadie limitará tus actos a la hora de usar el jet-pac. Nosotros casi-casi conseguimos coger esas monedas que reposan tan arriba, en la viga azul.*

aguador de la espalda. De hecho, los que hayáis jugado a «Super Mario 64» (esperemos que todos los que nos estéis leyendo, porque vaya unos nintenderos, si no) comprobaréis que el culetazo, el triple salto, el mortal hacia atrás, el escalado de árboles o el "rebote" en las paredes seguirán estando disponibles. Esto quiere decir, pues, que **los escenarios esconderán mil y un secretos** para los jugadores que consigan llegar a los lugares más recónditos. Y por si no nos bastara con tal gama de movimientos, **podremos montar Yoshis de colores**, como en SNES, y tragar enemigos para recordar viejos tiempos. Aunque la verdad, ¿quién puede querer viejos tiempos con el Mario que se nos avecina? Reunirá todas **las cualidades de sus juegos anteriores**, verdaderas obras maestras en jugabilidad, y nos **mostrará la potencia de su nueva consola** con una historia llena de efectos gráficos y sonoros (Dolby Surround Pro Logic II) alucinantes. Respirad hondo, hasta Octubre.

## ¡ENEMIGOS FINALES? SI, POR AQUÍ

**PARA LOS BICHOS MÁS GORDOS HABRÁ QUE USAR LA CABEZA** Aunque, como a Jimmy, os pueda costar un poquito el... Jimmy: ¿Pero qué dices? Yo me cargaría a este bicho achándole ingentes cantidades de agua a la boca, hasta que se hinchase. Y entonces, como se habría tumbado del dolor, le pegaría un culetazo en el tripón relleno de agua. ¿He acertado? NA: Emm... pues sí, sí.



## Las mejores dos ruedas para tu GameCube

# FREEKSTYLE

### ¿Se puede ir a más de doscientos y agarrarte a la moto sólo con una muela? Pues parece que sí.

**DATOS DEL JUEGO**
- GAMECUBE
- CARRERAS
- SEPTIEMBRE
- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Equipo: **PAGE 44**
- Origen del Juego: **EEUU**
- Jugadores: **1-2**

**ADEMÁS SABEMOS QUE...**

El equipo Page 44 tiene una página web a medio hacer: **www.page44.com** que no os recomendamos. La que sí que mola es: **www.metalmulisha.com**. Ahí tenéis al señor Deegan en su salsa.

Entre los grupos que forman la banda sonora de «Freekstyle» se encuentra "**Dry Cell**". En **www.ea.com** podéis leer su opinión sobre el juego.



**¡A ROMPERLO TODO!**

El espíritu de este título conectará con los usuarios **veinteañeros más alocados** de Cube. ¿Habrá muchos?




*Correr por los circuitos de «Freekstyle» significará no marearse por tener que ir de lado durante media carrera.*




*Brian Deegan y sus hombreras de pinchos son de lo más persuasor. ¡Pero no vamos a perder el primer puesto!*



*Como en «SSX Tricky», otro título de EA Big, antes de comenzar la cámara se dará un paseo por los puntos clave del trazado.*




*La incidencia del sol nos hará ver reflejos en la cámara y un deslumbramient... ¿eh? Sí, es un tramo de pista de cristal.*



*MIKE METZGER. Este californiano de 26 años es apodado "el padrino" por ser el primero en practicar el Freestyle entre los profesionales del motocross. Compitió por primera vez ¡a los 6 años! Lo peor es que con 4 ya montaba.*

Al menos, eso prometen los señores de EA (bajo el sello de EA BIG) a todos los nintenderos poseedores de la última generación en consolas cuadradas (GameCube, hombre). Las próximas carreras en Mini-Dvd estarán basadas en la **modalidad más alocada del mundo de las dos ruedas: el freekstyle.**

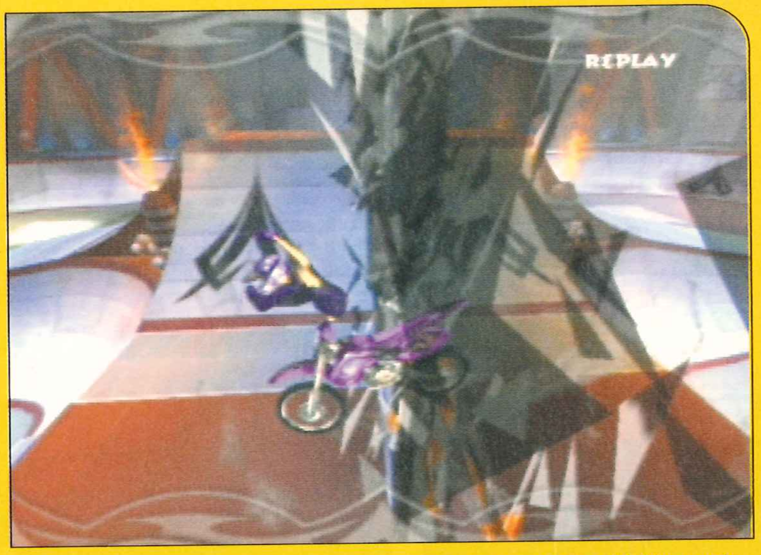
Por si alguien aún no lo coge, la palabrita que da nombre al juego es una mezcla entre "freestyle", una variante del motocross, y la palabra "freak", que significa... em... ¡qué extraño!, ¡justo lo que pone en el diccionario! Este deporte para "maniaticross" nos pondrá a los mandos de las motos más potentes (y trucadas, que petardean lo suyo), manejando a los pilotos más rarillos, atípicos, anacolutos... resumiendo, "piraos" del manillar. Y lo gracioso es que tres de ellos son reales: **Mike Metzger, Brian Deegan** (líder de "Metal Mulisha", un grupo de música asííi... bestia), y **Clifford** "The Flyn' Hawaiian" **Adoptante** (que no debe tener hijos). Los ocho pilotos tendrán **sus propias motos, su temperamento, e incluso poses exclusivas** del tipo "y entonces me agarré con un párpado al tubo de"...

### ¡Eso es mentira!

Eso es verdad. La mayoría de lo que veamos en «Freekstyle» será totalmente increíble, en sentido literal. ¿Habéis visto alguna vez a un señor **volar durante medio minuto, a unos 100 metros de altura**, hacer el mono con la moto y encima aterrizar sonriente? Nosotros sí, pero sólo en este título. Incluso las pistas, nueve recorridos de lo más abrupto y **con las rampas más verticales que hayáis visto nunca**, tendrán ese toque de "imposibilidad" que inundará todo el juego. Algunos de sus sorprendentes nombres: "Rocket Garden", "Crash Pad", "Monumental Motoplex", y el que los propios programadores aseguran que será el trazado más bestial, "Burn it up". Toda esta sensación de locura se verá contrarrestada por el realismo de los escenarios. No es que nos vayan a poner a correr sobre la comarcal 362, a la altura de Villalonganiza (quiera Zeus que no exista tal localidad), sino que **polígonos y texturas conformarán**




*Eso que se ve allí abajo, con flechas y secciones amarillas y rojas, es, efectivamente, el circuito. ¿A qué altura podremos estar revoloteando? ¿Treinta o cuarenta metros?*




*Para que no nos perdamos ni una de nuestras proezas (romper un cristal tan gordo, lo es), el juego nos ofrecerá una completa repetición con varias cámaras a elegir.*




## ¿A CUANTO EL KILO DE GAFAS?

A 2.50, pero vamos, la miopía, con unos años de... ¿eh? ¿ves mal sólo el juego? Ah, bueno, entonces nada de gafas. Es que, si pulsamos el turbo, podremos apreciar cómo el circuito se difumina a nuestro alrededor, dando una sensación de aceleración enorme y velocidad de las de cuando "x" tiende a infinito. Y si saltas en tales condiciones, da las buenas noches y a dormir. Tardarás en caer.



*Elige bien el personaje a manejar porque antes de cada carrera te pegarán una "peta" llena de chulescas gesticulaciones. Y no, esta chica de morado no existe en realidad.*



*La buena consecución de efectos de fuego dará un toque extra de clase.*



*Encontraremos varios modos de juego para disfrutar con un amigo.*

## Si crees que te falta un juego que te transmita "marcha", espíritu juvenil y chulería, espera a introducir este DVD. Si no revienta tu TV... ¡lo harás tú, chaval! ¡Que vamos de listos! (¿Ves?)

**un entorno totalmente creíble**. El polvo se elevará a nuestro paso, el sol nos iluminará (y deslumbrará) durante todo el recorrido y el barro manchará nuestros "guardaídems" de manera satisfactoria. Una bella obra gráfica, de buen gusto y admirable hacer, que los artistas de EA dejarán en nuestras siempre hábiles mano... ep! CRASH!!!

### ¡Huy, se ha roto!

Eso es el modo "freestyle", entonces. En él tendremos la oportunidad de realizar cuantos tricks seamos capaces en un límite de pocos minutos, mientras **atravesamos cristaleras** como quien hace pinchos morunos. Una experiencia gráfica y sonora espectacular, escandalosa y desestresante donde las haya. Y una vez bien aprendidas unas pocas de las **más de cien poses disponibles**, ya podremos liarnos con el modo "largo", el campeonato. En él lo importante será llegar primero, y luego ya veremos. Por cada pirueta que hagamos nos llevaremos unos puntitos, y cuantos más puntos, más extras (en forma de **atuendos, motos o recorridos**) desbloqueados. Todo esto que tan divertido resulta sin jugarlo siquiera, estará aderezado con una banda sonora de seccionar tímpanos. **Guitarreo y percusión** hasta la médula para un título que quiere romper moldes en el estupendo catálogo de GameCube.

## ¡YA ESTAMOS CON LAS POSTURITAS!

**¿CONSEGUIRÍAS HACER ALGUNA DE ESTAS POSES AUNQUE FUERA SOBRE TU CAMA?** Nosotros seguro que no. Y eso que tendremos más de cien (entre todos los pilotos juntos) para elegir. La realización de las mismas será tipo «SSX Tricky», también. Combinando los 4 botones de trick, podremos ejecutar desde un "nohander" hasta un espectacular "back flip". Y además, cada circuito ofrecerá lugares secretos sobre los que saltar, con el extra pertinente.




*Ejecutar un Cliffhanger y además atravesar un aro-freek, dará puntos.*




*Claro que un especial en el que sueltas totalmente la moto, también.*




*Y en los back flip se hará el silencio y la cámara rotará "a lo Matrix". Total.*

### De la televisión al cine, y del cine... ¡a GBA!

# SCOOBY DOO

## Ya le habéis visto en el cine y... ¿a que mola? Pues no os perdáis a Scooby en su videojuego...

**DATOS DEL JUEGO**

- **GAME BOY ADVANCE**
- **ACCIÓN – AVENTURA**
- **SEPTIEMBRE**
- Compañía: **THQ**
- Equipo: **HELIXE**
- Origen del Juego: **EE.UU.**
- Jugadores: **1**

**ADEMÁS SABEMOS QUE...**

El juego **se basa en la película** recién estrenada por la Warner, que a su vez "bebe" de la serie de TV. Por si no os suena, va de una panda de chavales que se dedica a desentrañar misterios, acompañados por un perro cobardón que en realidad es la estrella. Pero si queréis risas, no os perdáis la presencia de Rowan Atkinson, Mr. Bean.

**PROMETEDOR**

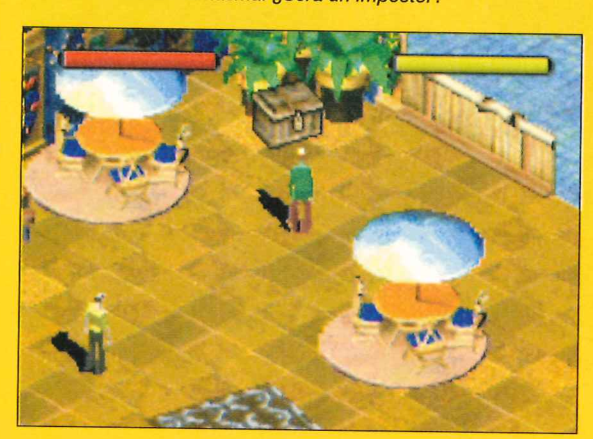
Según parece, será **muy fiel a la película,** y en cuanto a nivel técnico y jugable rayará a gran altura.




*El primer enigma del juego consistirá en descubrir quién se esconde tras este fantasma. ¿Será un impostor?*



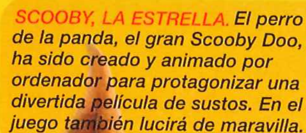
*El aspecto gráfico, nítido y detallado, con una buena simulación de las 3D, estará a la altura del desarrollo del juego.*



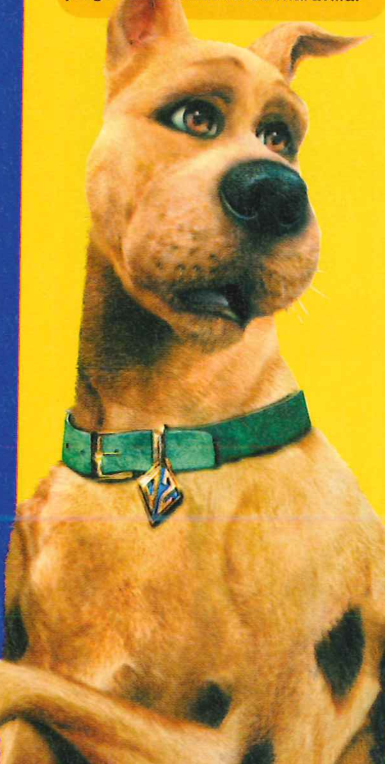
*Además de a Scooby, el can, podremos controlar a sus cuatro amigos. Shaggy, tan cobardón como Scooby, tiene el control.*




*Los diálogos serán parte fundamental de la acción. Tendremos que hablar para conseguir pistas que nos permitan avanzar.*



*SCOOBY, LA ESTRELLA. El perro de la panda, el gran Scooby Doo, ha sido creado y animado por ordenador para protagonizar una divertida película de sustos. En el juego también lucirá de maravilla.*



Las principales armas de esta nueva aventura de Scooby-Doo para GBA, serán la **exploración y la aventura.** Encarnaremos a los mundialmente famosos detectives Scooby (el perro) y Shaggy (su mejor amigo), pero nuestros amigos Fred, Daphne y Velma no tardarán en aparecer. Los niveles y personajes del juego estarán basados en los de la película, y nuestra primera misión será la de resolver el **misterio del Hotel Encantado,** pero le seguirán muchas más, cuyos originales planteamientos y situaciones nos mantendrán pegados a la pantalla de nuestra portátil.

### ¿Un perro que habla?

Una de las novedades más interesantes será la posibilidad de **controlar a cualquiera de los cinco detectives** en el momento que deseemos, lo que le dará profundidad al juego ya que cada uno cuenta con sus propias características.

A lo largo de la aventura tendremos que hablar con muchos personajes (y será mejor que andes bien de inglés porque los textos no se van a traducir), y también deberemos **resolver enigmas, buscar pistas, vencer a los enemigos** que nos dificulten el avance y así un montón de actividades que harán de este «Scooby-Doo» un juego realmente **entretenido** para todos los públicos. Además, la puesta en escena os sorprenderá gratamente, pues se ha utilizado una **vista isométrica de gran calidad gráfica,** al estilo de la de Tony Hawk, que nos permitirá saborear la buena ambientación y el estilo de los gigantescos escenarios.



### ¿QUIERES MINIJUEGOS?

Pues tendremos hasta cinco, listos desde el primer momento y con tres niveles de dificultad. También aparecerán durante el juego para resolver ciertos puzzles, pero siempre podremos practicar cuando queramos en la opción Minijuegos. Desafiarán vuestra astucia y rapidez, pues para colmo, tendrán limitado el tiempo.

## ¿Quién decía que Tony Hawk estaba loco?

# AGGRESSIVE INLINE

## Adictos a los deportes deslizantes, grindemos de alegría porque llega... vamos, ¡lo que faltaba!

**DATOS DEL JUEGO**
- **GAMECUBE**
- **SKATE**
- **SEPTIEMBRE**
- Compañía: **ACCLAIM**
- Equipo: **Z-AXIS**
- Origen del Juego: **EE.UU.**
- Jugadores: **1**

**ADEMÁS SABEMOS QUE...**
- El equipo de desarrollo, Z-Axis, fue adquirido por Activision a partir del éxito de «Dave Mirra Freestyle BMX». Antes habían trabajado en títulos como «Space Invaders», «Fox College Hoops '99», «Three Lions» o «John Madden NFL Football '96s».

**SALE A ROMPER**
- Saber que un juego tan "rompetibías" tendrá, además, una banda sonora "rompetímpanos" y unas patinadoras inventadas que rompen el estereotipo de estos juegos, nos hace suponer su éxito.



*¿Acaso no habíamos dicho que nos podremos agarrar a la parte de atrás de los vehículos para coger velocidad? ¿No? Ah.*



*El cuidado gráfico llegará desde el patinador hasta todos los elementos del decorado. Fijaos en la sombra de árbol.*



*Cualquier pequeño saliente que forme una línea recta podrá ser grindado. El medidor de equilibrio nos dirá cuándo parar.*



*Ahí tenéis un mortal hacia adelante, que perfectamente podría ser continuado con un manual, grindada de bordillo, luego...*

*CHRIS EDWARDS. "El Poderoso", nació en Escondido, California, en 1973. Fue en 1994 cuando se decidió a competir y... a ganarlo todo. Es el fichaje estrella del juego de Acclaim.*

Con lo alto que puso el listón Tony en su entrega para GameCube, resulta que viene uno que **dice que lo superará**. ¿Cómo osa tan grandemente? Pues porque las osadías que tendrás que realizar con los chicos de "Aggressive" serán más gordas aún que atentar al status social de Tony Hawk. Además de los grind y saltos en medio tubo, inevitables en el género, nos enfrentaremos a tricks que **exigen volteretas y mortales hacia atrás para su realización**, apoyos en paredes, grinds de doble pierna, seis tipos de manuales.... Vamos, que si Tony ya era espectacular, con "Agressive" te van a entrar ganas de grabarlo todo en vídeo y enseñárselo a los nietos.

### ¿Y esas patinadoras?

¡Ouch! ¡Nietos, a coger higos! Las dos chicas de este título serán las únicas invenciones entre los **10 patinadores profesionales (y reales, claro) que podremos manejar**. Ellas darán un toque sensual a un juego que se adivina completo como él solo. DIsfrutaremos de **siete niveles enormes repletos de rampas**, medios tubos, barandillas... y vida. En el primero de ellos, por ejemplo, el tráfico será muy denso, y conseguir cruzar la calle como las personas se convertirá en una hazaña. Además, se incluirá un editor de circuitos, modos multijugador, y una **banda sonora con grupos como Black Sheep**.



### ¡ESTO ES NUEVO!

En el nuevo título de Acclaim encontraremos un sistema de control que incorporará novedades respecto a los demás títulos del género. Olvidad el botón de grind, los de tricks... aquí sólo habrá salto y un botón de acción. Esto hará que, en cualquier momento, pulsando el botón, interactuemos con el entorno ¡incluso colgándonos de postes!

¡¡Nadie podrá parar la fuerza del nuevo Turok!!

# TUROK EVOLUTION

## Un nuevo cuerpo y un nuevo compañero para la última (primera en Advance) aventura de Turok.

### DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY ADVANCE
- BEAT´ EM UP
- SEPTIEMBRE
- Compañía: **ACCLAIM**
- Equipo: **RFX**
- Origen del Juego: **REINO UNIDO**
- Jugadores: **1-2**

### ADEMÁS SABEMOS QUE...

Sabemos que el juego **es una grata sorpresa.** Tanto se ha hablado de la versión GameCube, que ésta de GBA ha estado a punto de pasar inadvertida. ¡¡Pero aquí la tenemos!! Y viene con mucha fuerza, garra, acción, marcha... No la ha programado Bit Managers, como parecía habitual, pero con todo la primera impresión es magnífica.

El cartucho incluirá un modo **cooperación para dos jugadores en dos consolas.** Como Tal´Set y Djunn, los dos en el bando bueno, lucharemos contra Tobías Bruckner y su batallón de dinos y robots. Y la unión hará la fuerza.

### LISTO PARA SEDUCIR

En la línea de lo que se lleva en GB Advance últimamente, un título con muchos disparos y acción de la buena, que **sabrá convencer a cualquier usuario.** De la dificultad y volumen de enemigos, ya hablaremos más adelante.



*Las tropas rivales contarán con enemigos muy variaditos, desde soldados a zombies pasando por monstruos de lo más duro.*



*El avance en el nuevo Turok será lateral, con la necesaria obligación de liquidar a todo bicho que aparezca en pantalla.*



*Djunn, maestro entrenador de esgrima, se ha unido a la causa de Turok. Y ahora tendremos dos héroes seleccionables.*



*El tratamiento gráfico será impresionante. Tanto los personajes como los fondos lucirán un diseño original y muy cuidado.*

*TAL´SET. Armado hasta los dientes, el indio Tal´Set se ha convertido en el Rambo de las Tierras Perdidas. Está preparado para acabar con las peligrosas tropas del general Bruckner, su archienemigo.*

El regreso de Turok es ya todo un clásico entre consoleros. Esta "reentré" en Game Boy se cuela a la sombra de la versión GameCube, por la que todos suspiran, pero nos ha enseñado argumentos como para tenerla en cuenta. Hay además una **larga tradición de calidad entre los Turok de Game Boy.** El último de GB Color, Turok 3, era una explosión de acción y buena técnica. Por ahí precisamente ha querido atacar éste de Advance, que por cierto estrena las aventuras del indio en la nueva portátil. Porque va a haber **muchos disparos, armas potentísimas, acción sin tregua y caña total.** En las Tierras Perdidas, donde sucederá la acción, nada es imposible. Los **engendros más variados** se han colado por la puerta espacio-tiempo, y entre lo que allí había y lo que viene (las huestes temibles del general Bruckner, el enemigo de todos los Turok,) el lío que se va a armar es minino.

### Dos por el mismo precio

**Tal´Set y Djunn** lo tendrán chungo para librarse de tanto mutante. ¿Los conocéis? Tal es un líder de la nación india Saquin; maneja el hacha como nadie y es increíblemente ágil. Los aficionados a la serie sabréis hasta su número de D.N.I. Djunn, por su parte, es nuevo en esta lides. Experto en esgrima, su cadena no deja títere con cabeza y su aspecto asusta a un triceratops. Ambos se plantan en la pantalla inicial del juego esperando a que elijas. Pero tranquilo porque la jugabilidad no va a cambiar. Con cualquiera de ellos **te enfrentarás a un beat´em up en toda regla,** con avance lateral y diferentes enemigos que aparecerán delante y detrás, desde el suelo o los cielos, para ponéroslo complicado. Las armas y una buena disposición lo serán todo llegado este momento. Empezamos con un hacha (o cadena) y una pistola, pero pronto conseguimos la primera "herramienta" potente. Aunque se acabe, nos dará tiempo para cargarnos al primer dinosaurio. Si preferís guardarla para mayores contingencias, el botón L permitirá reelegir la pistolita o el hacha. Y cuando tengamos más, también podremos pasar por el lanzallamas, el bazooka... Además, para momentos de apuro cabe la posibilidad de **lanzar un ataque especial,** botoneando L + R, que hace salir una chavala arquera cuyas flechas explosivas son la leche.




*El primer monstruo final será este engendro de barro que se planta frente a nosotros. Tendrás que prestar atención al frente y también a tus laterales...*



*Bonito escorzo con los dos, Tal´Set y el dinosaurio, mirando a los cielos. Tal´Set saldrá ganando, con un disparo certero, y el dino no tendrá más remedio que caer.*





## ¿EL ARSENAL DE RAMBO? ¡MEJOR!

El entorno será todo lo peligroso que queráis, y las misiones muy, muy fastidiadas, pero desde luego nuestro héroe no estará manco. Podremos empuñar hasta 8 armas, además de un movimiento especial que hará salir a una (atractiva) arquera en pantalla que lo paralizará todo. De inicio sólo dos armas: un hacha (o cadena y una pistola. Las demás las encontraremos en los diferentes niveles.



*Las animaciones de Tal´Set estarán muy bien conseguidas. Incluso la pose de amartillar el arma nos ha emocionado.*



*Esta minifase nos trasladará al primer jefe final, contra el que combatiremos valiéndonos del punto de mira del arma.*



*¡¡Se están quemando!! Vaya con las nuevas armas de Turok. Excepto el hacha, más tímido, las demás son ¡ALUCINANTES!*




*No todas las armas caerán del cielo. Algunas tendréis que buscarlas y... ganároslas. El que sí ha caído es el dino, sí.*

Se han diseñado **cinco zonas de juego,** cada una con diferentes niveles. Empezamos recorriendo los Campos de Batalla y enseguida nos damos cuenta de la fantasía con que se han concebido los escenarios.

### Y no sólo los escenarios

Aunque los fondos molarán lo suyo, la mejor parte del juego se la llevarán las **animaciones** de los personajes. Tal´ Set correrá que se las pela, saltará, se agachará y liquidará con un arte que para qué. Ya lo veréis, ya. Los rivales, incluso en el caso de los grandes dinosaurios, atacarán con diferentes patrones y niveles de resistencia. Y caerán rendidos a nuestros pies con animaciones distintas según el arma que usemos.

La **banda sonora** también os va a gustar. Las melodías sumergirán en la acción, y nos permitirán oir con total claridad los efectos de las balas, armas y enemigos. Y si conectáis dos consolas con dos juegos, podréis escucharlo todo en estéreo, con cuatro oídos. Ahí es nada.

## UNA PAREJA QUE DA MIEDO

**TAL PARA CUAL, DJUNN Y TAL´SET, SERÁN LOS HÉROES DEL NUEVO TUROK.** Podremos elegir a cualquiera de los dos antes de empezar a jugar, y también al recuperar una partida. Por lo que hemos comprobado, esta elección apenas variará la jugabilidad. Ambos atravesarán los mismos niveles pero no tendrán las mismas armas. Tal´Set partirá con un hacha y Djunn con una cadena mortífera.



OK Nintendo Acción

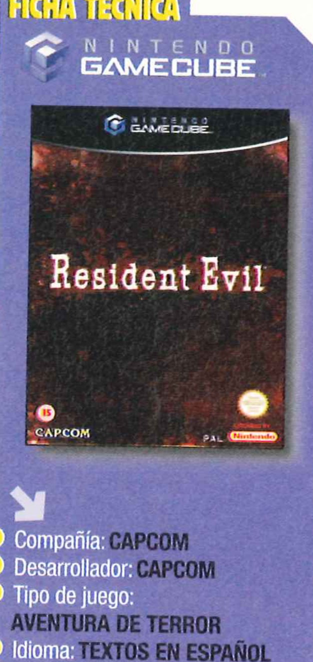
## El terror espera a la vuelta

# RESIDENT EVIL

**Bajen persianas, recolecten cojines y tomen asiento y tila. La obra maestra de Capcom va a comenzar.**

### FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE




- Compañía: CAPCOM
- Desarrollador: CAPCOM
- Tipo de juego: AVENTURA DE TERROR
- Idioma: TEXTOS EN ESPAÑOL
- Edad: MAYORES DE 15 AÑOS

- Tarjeta de memoria: 8 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO

- Jugadores: 1
- Personajes: 2 + OCULTOS
- Extras: MODOS OCULTOS, 60HZ

- Precio: 64.95 €
- A la venta: 20 DE SEPTIEMBRE

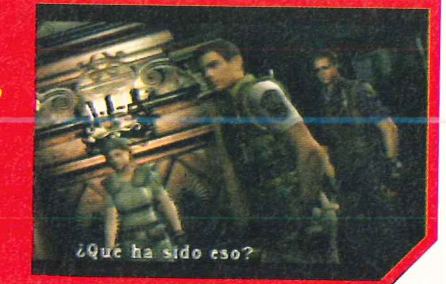
Hola amiguitos! ¡Soy el zombi Juan Luis, y os voy a guiar por el maravilloso mundo de¡PAM! Para quien no lo sepa, «Resident Evil», desde siempre, ha sido un título en el que se **dispara a los zombies como método primario de supervivencia**. Si le habíais cogido cariño a Juan Luis, lo sentimos, pero era él o nosotros. De todas formas, no os preocupéis, que en el juego vais a encontrar 200 celemines de señores, perros, serpientes y otros bichos pútridos de especie aún desconocida, tan simpáticos como el alegremente fallecido. ¿Quién tiene la culpa de que haya tantos horrores en el juego, además de los señores de Capcom a los que habría que ir enviando sendas misivas de agradecimiento? Pues **los malos, los de "Umbrella Corporation"**.
Debes saber que los zombies de este juego no son estrictamente muertos vivientes. Bueno, unos sí, pero otros no tuvieron que morir para convertirse en gente a cachos, sino que **se infectaron con un virus** que les fue... En fin, la historia la tendrás que ir descubriendo...

### Tú solito

Desde que la intro, de un nivel **comparable a cualquier película comercial de animación** por ordenador, te deja "tirado" en la mansión, hasta terminar el juego, vas a ir **más solo que la una** menos cinco, caminando en un ambiente oscuro y por lo general hostil. Cada una de las ya famosas puertas entre estancias se convierte en una incógnita a desvelar tarde o temprano. Detrás podría haber una manada de zombies, una utilísima llave, unos apuntes con valiosa información, munición a mansalva... **Cualquier cosa puede ocurrir tras atreverse a entrar**. Pero lo que seguro que encontrarás será un ▶

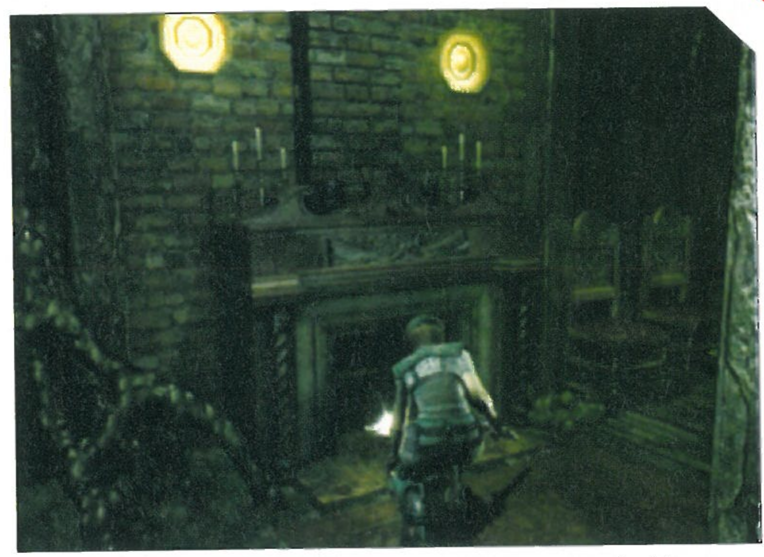
### LA LECTURA ES CULTURA, ¿NO?

*Pues, a volverse cultos con "RE". Todo lo que oímos durante el juego es en inglés, pero tenemos la gran ayuda de los subtítulos que... ¡SÍ! ¡ESTÁN EN CASTELLANO! Y los demás textos también. Si el juego ya merecía la pena, ahora más. A ver si para el próximo, el "Zero", tenemos voces también, hombre.*





*En cierto momento de la aventura, nos acompañará el personaje no elegido. Pero vamos, que tampoco será de gran ayuda. Sólo para comprobar la potencia de Cube.*

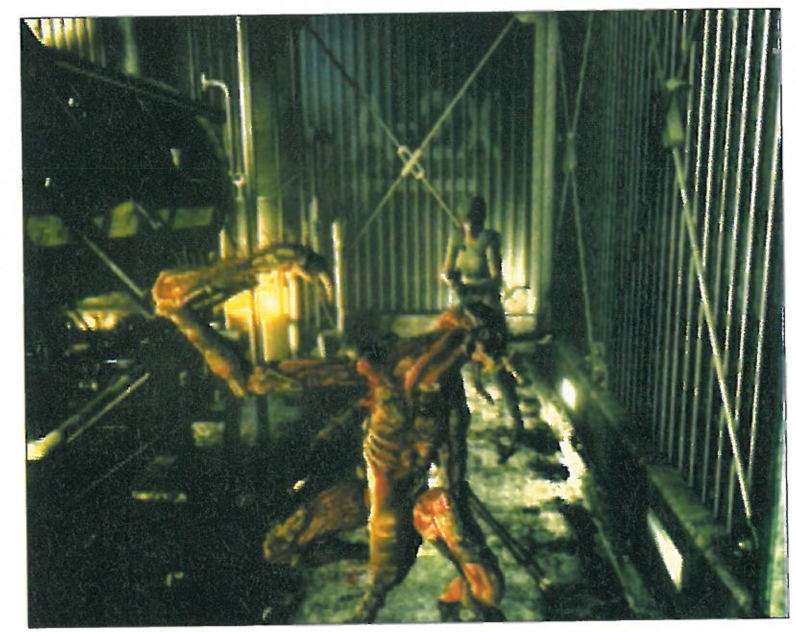


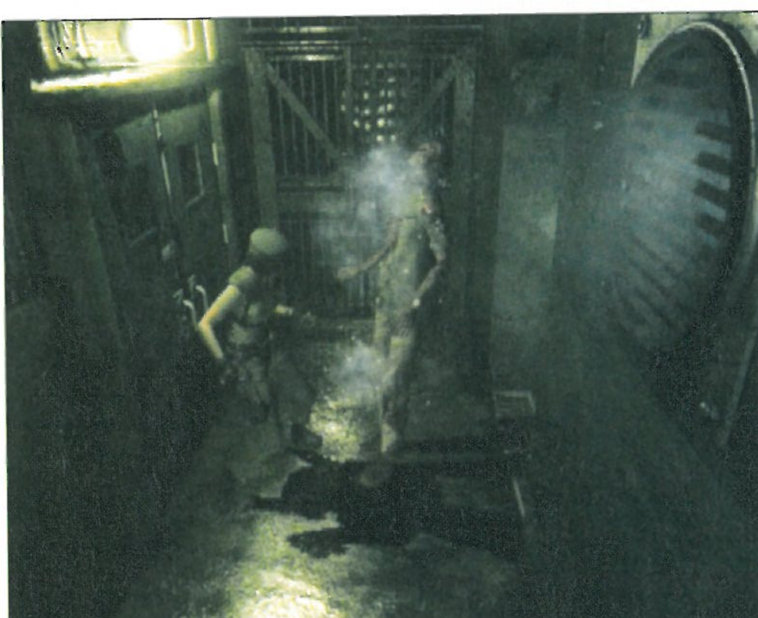
*Podemos encontrar los objetos en los lugares más oscuros, como esta chimenea. Menos mal que todo lo que se puede coger, pega unos destellos inconfundibles.*



*¡Las serpientes nos persiguen! Pero no saben usar el ascensor, así que, adiós.*

**MAESTRÍA El buen hacer de Capcom en este género ha quedado demostrado. Y la versión Cube supera todo lo visto.**

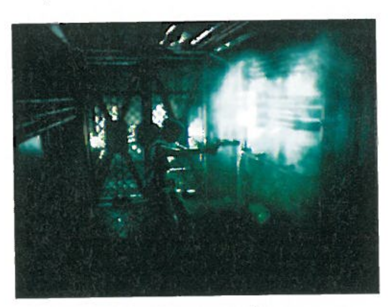




*El ítem de defensa exclusivo de Jill Valentine es una pistola de descargas. Con ella podemos freír un poquito a uno o varios zombies mascadores de yugulares.*



*Algunos enemigos, no contentos con ser feos, se deshacen al morir. ¡Qué ascazo!*



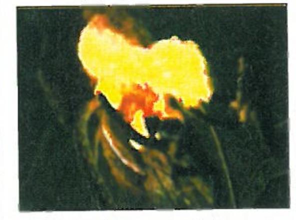
*La luz, además de conseguir mayor o menor claridad, colorea el entorno.*

## ¿ES USTED EL MÁS GORDO?

¿Has ganado algunos kilillos últimamente? Pues no te preocupes, que todos estos bichos son más gordos que tú.



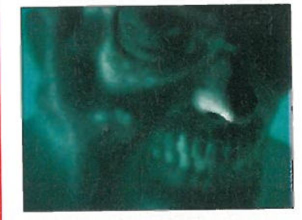
*La araña gigante nos escupe veneno y pega bocados.*



*La planta (requemable) usará sus raíces para elevarnos.*



*Esta niña (en serio, lo es) tiene mucha cara y nos acongojará.*



*Y éste, aunque parezca que sonríe, es Tyrant. El peor.*



*Los señores de Umbrella están experimentando con algo feo de verdad. Este especimen "al naturalibus" tiene toda la pinta de ser un pobre conejillo de indias.*



*El detalle conseguido en los escenarios llega hasta el límite. Vale que no se mueven, pero... ¿sabéis el trabajo que lleva crear todo lo que veis, sólo en esta habitación?*



*La sensación de realismo es total gracias al nivel gráfico. Los zombies, aunque tengan menos polígonos que los protagonistas, están cuidados hasta en el peinado.*



*Algunos de los elementos del decorado son móviles. Lo que quiere decir que el arte del empujón deberá ser practicado en todo mueblecillo que tenga posibilidad.*

## LA LUZ A LA SOMBRA

Algunos lugares te mostrarán el extremo cuidado puesto en la iluminación. Arriba, rayos de luna. Abajo, Jill a contraluz.





lugar de **una belleza gráfica que marca el tope visto hasta hoy en GameCube**. Tan increíble nivel visual (la luz, siempre la luz) es gran parte del atractivo del juego, la razón que hará que la abuela se siente a ver "la peli de miedo que dan hoy". Y a fe que pegará más de un grito, pues **el ambiente es tenso en cualquier lugar y momento** de la aventura. Para hacernos una idea de la cantidad de berridos que nos aguarda, sabed que la enormidad de mansión en la que transcurre la primera parte del juego es sólo uno de los varios núcleos de habitaciones que investigarem¡Hola, soy Juan Luis otra vez, y vengo a mordero¡PAM!

### ¡Muérete ya!

La plaga de zombies que ya sufría la primera versión del título ha sido reforzada de manera que ahora son gente bastante más resistente. Lo comprobaréis al enfrentaros al primero de ellos, uno calvete muy simpático, que, en una bella secuencia FMV, muestra su sonrisa perpétua **mientras se merienda a tu compañero** del equipo S.T.A.R.S. Si has cogido a Chris, que comienza sin pistola, y te pones en plan valentón a darle cuchilladas, verás, por sus bocados, que **estos podridillos están preparados para la era Cube**. Y no sólo ellos. Capcom se ha preocupado de perfeccionar cada una de las habitaciones de la mansión, de cambiar puertas de sitio, de distribuir con cabeza la munición, de rehacer y crear ciertos puzzles, de darnos los espectaculares ítems de defensa... Y lo más importante, ha creado nuevas localizaciones. **En el bosque vivimos los momentos más realistas** del juego gracias al viento, con su inquietante sonido, el lento paso de la bruma nocturna, el correspondiente cimbreo de la vegetación, y el sonido de las pisadas sobre tierra, charcos y hierbas. También están el cementerio, la caseta con hogareño fuego pero sin inquilinos, cierta gruta más enorme de lo esperado... Todo esto ya lo iréis descubriendo solitos o en compañía de la abuela. Y cuando lo descubráis todo, no os preocupéis. Tenéis, además del otro personaje, **otros dos niveles de dificultad y un montón de extras** que irán apareciendo a medida que vayáis completando la aventura una y otra vez. A todo esto, intentad jugar en una pantalla de 60Hz. ¿Por qué? Pues porque **a 50Hz todo es muy lento**. No se va el juego al carajo, pero pierde el alabado realismo de movimientos. Pero vamos, aún jugando en una pantalla de madera, el juego merece estar **entre lo mejor de tu colección**. Hazte ya con él.



*Jill, a las tantas de la madrugada, por el bosque que circunda la mansión. Nunca dejaréis de encontrar nuevos detalles gráficos.*

*Como reconocimiento a nuestra poderosa consola, los lectores de los discos MO son Cubes con algunas modificaciones.*

## EL MÁS LARGO

**Esta versión incluye la mayor cantidad de extras que hayáis visto en un Resident.**



*Nuestro objetivo es salir de la mansión, así que, qué mejor medio que la puerta principARGH!!! ¡Está rellena de perros! Y encima se cuela uno cada vez que abres.*

## RESOLVIENDO UN PUZZLE

Aunque seas una persona que se autodefine como "tío de acción", tendrás que pararte a resolver ciertos enigmas a lo largo del juego. Como éste de los cuadros.



*Primero, fíjate en todo, porque las pistas para resolverlo están ahí.*



*Cuando al fin concluyas que luz y color tienen que ver, actúa.*






*Deberás practicar la quema de zombies hasta hacerla costumbre. Por tu bien.*



*Hasta el pasillo más "descuidado" del juego, tiene sus matices: charco, foco...*



*Si quieres deshacerte pronto de los malos, practica el tiro en cabeza. Letal.*

## EL ANÁLISIS

### GRÁFICOS 97

▲ La sensación conseguida es de un realismo admirable, en cualquier situación y lugar.

▼ Al apuntar, el decorado puede "tragarse" tus manos.

### SONIDO 94

▲ Melodías que ambientan con acierto, dependiendo del nivel de acción. Voces, quejidos y gritos muy bien interpretados.

▼ Las voces en castellano habrían sido el punto total.

### JUGABILIDAD 93

▲ Ambiente, historia, y realismo incitan a seguir viendo maravillas. Control diseñado para cruceta.

▼ El inventario limitado.

### DURACIÓN 96

▲ Cuando empieces a hacerte el juego una y otra vez, ganarás extras como vestimentas, modos de juego, armas...

▼ Una... un día... bueno, nada.

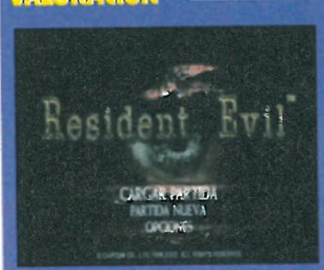
### TOTAL 95



▲ Es **lo más impactante** que hayas visto en una TV.

▼ **Las voces en inglés** hacen que la abuela fuerce la vista.

## VALORACIÓN




### Y AHORA, VAMOS A HACERLO BIEN...

Cuando todo esto de los zombies y los miedos varios fue ideado por Shinji Mikami, el resultado jugable eperado era el que ahora tenemos en GameCube. Un nivel gráfico desorbitado que hace real cada una de las acciones que ocurren en la pantalla, una duración de juego mucho mayor, muchos extras para los más hábiles...

## EL RANKING

**1. Resident Evil**
**2. Luigi's Mansion**

Hombre, sabemos que no van en el mismo plan, pero al fin y al cabo, con el hermano de Mario también se pega algún que otro respingo en la silla. Ya sabes que Resident es más real, más largo... es la opción seria del terror.

## Disparos y habilidad

# LILO & STITCH

¿Os parece mal dejar el planeta en manos de una niña y un alien enano? Se nota que no conocéis a Lilo y Stitch.



*Los malotes de final de fase son, sin duda, lo más difícil de los niveles que protagoniza Stitch. Fíjense en el rostro del enano.*



*Disparos a tutiplén y manadas de enemigos de todas clases y sabores es lo que podéis encontrar jugando con el alienígena.*



*Lilo no puede enfrentarse a sus raptores, de modo que tendrá que escabullirse o esconderse. ¿A que mola su camuflaje?*



*Hasta tanques conducirá Stitch. Al montarnos en ellos, podremos pegar pepinazos de alto calibre, pero no coger items.*

Bueno, quizá sí conozcáis a ambos personajes. Tan sólo hace falta haber visto la última **producción de Disney.** Y es que la vida de Lilo en su poblado cambiará cuando conoce...¡a un extraterrestre!. Y aquí empieza nuestro videojuego, porque la pobre es raptada por otros aliens y Stitch decide ir a rescatarla.

### Cada uno a lo suyo

Solamente con ver el careto de Stitch nos damos cuenta de que es un bestia. Por eso, **los niveles protagonizados por él están repletitos de acción,** disparos, explosiones,... Avanzaremos por coloridos y detallados escenarios mientras repartimos "amor" con nuestras cuatro pistolas, una por cada brazo. Nuestros enemigos son muchos y variados, y nos atacarán por tierra y aire, pero Stitch tiene sus recursos, como las piñas-bomba, que vienen muy bien para los jefes finales. **Lilo,** por su parte, intenta escapar de la nave alienígena. **Sus fases son una mezcla entre plataformas y puzzles,** con saltos ajustados, interruptores, y rescates de compañeros secuestrados. Los escenarios son menos llamativos que los de Stitch, pero **el movimiento de Lilo es casi real.**

La dificultad general es elevada, pero las continuaciones son infinitas, por lo que el juego **se queda un pelín corto.** Aunque siempre os quedan las películas y fotos escondidas por los escenarios, y el gusto de jugar un buen título que no flojea con ninguno de los dos héroes.

### AUN MÁS MARCIANOS...

**PRECEDIENDO A ALGUNAS FASES DE STITCH,** jugaremos estos niveles de matamarcianos. No son muy complicados ni destacan por su calidad técnica, pero le dan más variedad aún al juego, lo cual es de agradecer.



*El mata-mata siempre viene bien para desatascar los dedos.*

### FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: DISNEY-UBI
- Desarrollador: DIGITAL ECLIPSE
- Tipo de juego: ACCIÓN
- Idioma: CASTELLANO
- Jugadores: 1
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS
- Passwords: SÍ
- Batería: NO
- Datos: 7 NIVELES
- Precio: 49,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

### EL ANÁLISIS

**GRÁFICOS 92**
Detallados y coloristas a tope. Premio a los escenarios de Stitch.

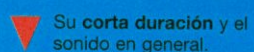
**SONIDO 68**
La música suena distorsionada y los efectos no destacan.

**JUGABILIDAD 90**
Un control siempre fiable y una dificultad bien ajustada.

**DURACIÓN 75**
Las continuaciones infinitas reducen la vida del cartucho.

**TOTAL 86**





▲ El **apartado gráfico** y la diversidad en el desarrollo.

▼ Su **corta duración** y el sonido en general.

### VALORACIÓN

Un juego que combina sabiamente acción y habilidad, gráficamente intachable, pero que se queda corto en número de fases. Ah, y le falla el sonido.

## *Plataformas para chavalines*

# ICE AGE

**¿El último plataformas de Ubi es como para quedarse helado, o simplemente nos va a dejar fríos? Vamos a verlo...**




*Miren los caretos del mamut y el chavalín, y adivinen qué tipo de incidente han tenido con la mofeta. Lo bueno es que el hedor nos mantiene en el aire y saltamos algo más.*



*Las piedras en el camino son bastante molestas en las fases del perezoso.*



*Los saltos sobre el mamut nos ayudan a llegar a sitios inaccesibles de otro modo.*

La cruzada de unos cuantos animales prehistóricos por proteger una "cría" humana en plena era glacial, es el último éxito en largometrajes de animación. Y como todo crack que se precie, tiene ya su **versión jugable**, esta vez **en forma de plataformas.** Las **diez fases** de este cartucho están repletitas de saltos y trompazos, eso sí, con una dificultad que empieza siendo muy pequeña y va aumentando poco a poco, pero siempre **orientada hacia los más "enanos".**

### ¿Cómo prefieren sus saltos?

Pueden ustedes elegir entre saltos al estilo **Manny el Mamut o Sid el Oso Perezoso.** El paquidermo, encargado de llevar al chaval en su lomo, se ocupa de la parte más tranquila y técnica. Plataformas de toda la vida combinadas con algunos golpes a los múltiples enemigos que campean por la era glacial, como tigres dientes de sable o extraños pelícanos. También tendrá que utilizar su trompa para disparar nueces y resolver algunos **puzzles muy sencillitos.** Incluso el niño protagonista tiene sus momentos estelares, saltando sobre el lomo del mamut para llegar a los sitios más altos. Así, recogeremos bellotas que harán las veces de energía y, al final de la fase, nos daremos de narices contra algún animal prehistórico especialmente grande y peligroso. Por su parte, el perezoso tiene un enemigo muy duro: la pantalla se va desplazando a más velocidad que él, y si no corre puede acabar espachurrado. También tiene sus enemigos y la correspondiente parte plataformera, pero a un ritmo algo más rapidito.

Con cualquiera de los dos "bichos" tendremos un **control preciso** y nos moveremos por los escenarios a nuestras anchas, incluso demasiado, porque, a pesar de tener bonitos fondos, el diseño de los niveles ha quedado vacío y simple.

En conclusión, estamos ante un juego entretenido para los que se inicien en las plataformas, pero que no tentará demasiado a los expertos, aunque la peli sea todo un bombazo.

## UNA DE JEFES PREHISTÓRICOS

**LOS JEFES FINALES DEL JUEGO SON MUY GRANDES, PERO... SÓLO ASUSTAN.** Su forma física es comparable al tiempo que llevan inactivos (fijaos, desde la Edad de Hielo sin dar golpe), por eso no te va a resultar difícil acabar con ellos. Eso sí, al principio se te quedará cara de bobo, pero es el impacto inicial.



*Casi todos sus movimientos serán siempre iguales así que...*



*...apréndetelos y dales una buena tunda. En serio, chupados.*

## FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE

- Compañía: **FOX-UBI**
- Desarrollador: **ASM**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**
- Passwords: **SÍ**
- Batería: **NO**
- Datos: **10 FASES**
- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

## EL ANÁLISIS

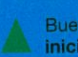
**GRÁFICOS** 69
Demasiado simplotes para el nivel que se ha visto ya en GBA.

**SONIDO** 83
La música es variada. Los efectos sonoros se repiten más.

**JUGABILIDAD** 73
El control es casi perfecto, pero el juego es tan simple...

**DURACIÓN** 68
Si no eres un principiante, el juego te aguantará muy poquito.

**TOTAL 72**


Buen control. Ideal para **iniciarse** en plataformas.


**Gráficos simples** y una dificultad bastante baja.

## VALORACIÓN

Un título de plataformas que no supone nada nuevo para los "expertos", pero que resulta ideal para los pequeños que se inicien en saltos y bloques.

## Los Simpsons conducen el "Crazy Taxi"

# THE SIMPSONS ROAD RAGE

**Estos taxistas están locos: no miran, van a toda velocidad, no paran de chocarse... No es de extrañar, así son los Simpsons.**

## MISIÓN: ¡¡DESTRUYE!!

**APARTE DEL MODO PRINCIPAL, EL JUEGO NOS PROPONE CUMPLIR DETERMINADAS MISIONES.** Se trata de diferentes pruebas que debemos completar en un tiempo límite. Lo malo es que los objetivos casi siempre consisten en destruir algo en el menor tiempo posible, lo que acaba haciéndose monótono.




*Con el bus de Otto debemos derribar todas las farolas posibles.*




*Lisa, ¿tienes seguro? Debemos golpear los árboles con tu auto.*




*¿Que si chocaremos mucho? Bueno, incluso habrá clientes que nos pagarán más dinero si no paramos de darnos golpes. Pero bueno, todo dependerá de tu pericia.*




*La mano de la parte superior de la pantalla indica hacia dónde debemos ir.*



*Aparecen más de 20 personajes, cada uno con distinto (y originalísimo) coche.*

Los personajes amarillos más conocidos de la tele debutan en GameCube con un juego que, sí, que nos ha recordado mucho a otro título muy conocido: **«Crazy Taxi»**. En «Simpsons Road Rage» también nos convertimos en **taxistas** y nuestro objetivo es recoger clientes, llevarlos al punto de Springfield que nos indiquen, y cobrar por nuestros servicios. Lo que pasa es que los taxis de aquí no son el típico-coche-amarillo, sino que **cada personaje de la serie conducirá un vehículo** diferente, con su estilo, diseño y características. Dejando a un lado este aspecto, y sin contar con los fans Simpsons, que enloquecerán con el juego, todo sigue las "reglas" de «Crazy Taxi».

### Sáltate todas las normas

Lo bueno de ser taxista en la ciudad de Springfield es que **se nos permite saltarnos a la torera el código** de circulación: destrozar el mobiliario urbano, tomar atajos por parques públicos, circular en dirección contraria, etc. Muy divertido. Y para poder hacer el cabra se ha diseñado un **control muy arcade,** que se basa en el uso del stick y tres botones para dominar fácilmente los coches.

En cuanto a la realización técnica, los personajes y escenarios están bien extraídos de la serie, pero en general todo aparece **desangelado,** como si le faltara brillo o remate.

Pero bueno, lo cierto es que a pesar de la falta de originalidad y brillo técnico, ponernos en el papel de estos personajes es un puntazo.




### FICHA TÉCNICA

- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Desarrollador: RADICAL ENT.
- Tipo de juego: ARCADE
- Idioma: INGLÉS
- Jugadores: 1-2
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS
- Tarjeta de memoria: 4 BLOQUES
- Modos: 3 + MULTIJUGADOR
- Datos: + DE 20 PERSONAJES
- Precio: 64,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

### EL ANÁLISIS

**GRÁFICOS 79**
Fieles al estilo de la serie, pero a los escenarios les falta detalle.

**SONIDO 85**
Las voces digitalizadas (aunque en inglés) animan las partidas.

**JUGABILIDAD 82**
Mecánica simple pero adictiva, y excelente control de los coches.

**DURACIÓN 84**
Descubrir nuevos escenarios y personajes lleva su tiempo.

**TOTAL 80**

▲ Los **Simpsons al volante,** peligro constante.

▼ Es un calco de «Crazy Taxi». Técnicamente mejorable.

### VALORACIÓN

«Simpsons Road Rage» es un clon de «Crazy Taxi» protagonizado por los personajes de la tele. Ofrece un planteamiento simple que termina enganchando.

## Para vivir el espectáculo del hockey

# NHL HITZ 2002

¡Ponte el casco y los patines porque ha llegado «NHL Hitz 2002»! Uno de los juegos más frescos del verano para GC.




*Jimmy: ¡Gol, goloooo! NA: Pero Jimmy, ¡que esos que tan bien celebran son los malos!*



*La sensación de estar en un partido es total gracias al cuidado aspecto gráfico.*



*¡Toma! Pelearse con los adversarios listillos desfoga lo suyo. Y si ganas, más.*



*No todas las cámaras son igual de útiles. Ésta no deja ver bien a los compañeros.*

## "ENEHACHELE-NOVA" 2002







*Puedes crear tu propio equipo totalmente personalizado: desde las características que mostrarán en juego, hasta la misma cara de los mendas.*

Dentro de este sensacional mini-DVD encontrarás todos los jugadores y equipos auténticos de la liga NHL americana (allá donde se le perdió a Colón la alpargata), y disfrutarás de intensísimos partidos de 3 jugadores contra 3 que, stick en mano, tratarán de ganar a base de meter una pequeña ficha en una portería bastante enana también, sobre todo si la comparamos con la de nuestro amado fútbol. Lo que más llama la atención, aparte de los enormes porteros, es su **cuidado apartado gráfico,** con unas animaciones muy cuidadas, y un público completamente en 3D (¡por fin!), lo que les dota de total independencia a la hora de gritar, moverse y abuchear al contrario.

El **manejo es sencillísimo,** y ganar los partidos dependerá de tu pericia y de como trates al ár... bitr... ¿hola?

### ¿No hay árbitro?

Pues no, y lo verás traducido en **empujones, peleas** y más, llegando incluso a tirar fuera del campo al contrario, atravesando los cristales de protección. Pero cuidadito porque, después de machacar un rato al mismo patinador, o ante una falta demasiado... evidente, habrá un pequeño enfrentamiento a palo limpio (pero sin palo), donde el perdedor, además de un ojo morado, se llevará de regalito ser expulsado y sustituido (¿te has divertido? ¿sí? Pues que te quiten lo "bailao").

Además hay **numerosos extras** como cabezas "raras" para tus jugadores, nuevas pistas que se salen de lo normal (podrás jugar en un cementerio), y alguna que otra sorpresa más a la que accederás al vencer a los demás equipos. Todo esto, junto con los partiditos multi, hacen un jugable y atractivo NHL.

### FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: MIDWAY
- Desarrollador: BLACK GAMES
- Tipo de juego: HOCKEY
- Idioma: INGLÉS
- Jugadores: 1-4
- Edad: MAYORES DE 11 AÑOS
- Tarjeta de memoria: 8 BLOQUES
- Modos de juego: 4
- Datos: 30 EQUIPOS
- Precio: 64,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

### EL ANÁLISIS

**GRÁFICOS** 87
Muy bien detallados; las animaciones son impresionantes.

**SONIDO** 89
Mucha música cañera. Choques y gritos resuenan con realismo.

**JUGABILIDAD** 89
Control sencillo y desarrollo muy agradable (salvo si te meten gol).

**DURACIÓN** 86
30 equipos y sus estadios reales. Multi y extras le añaden vida.

**TOTAL 88**

▲ **Gráficos, peleas,** y licencia NHL con equipos oficiales.

▼ **Si no te gusta el hockey...** ¿qué haces leyendo?

### VALORACIÓN

En España, para que un juego de hockey triunfe, tiene que ser la "repera en dulce 2". Este título no lo es, pero satisfará a los interesados en este deporte.

## Érase un Jedi pegado a su sable láser

# EL ATAQUE DE LOS CLONES

**¿Quieres luchar contra el Imperio a sablazos? Eso es que se te han disparado los "midiclorianos". Ve al médico.**



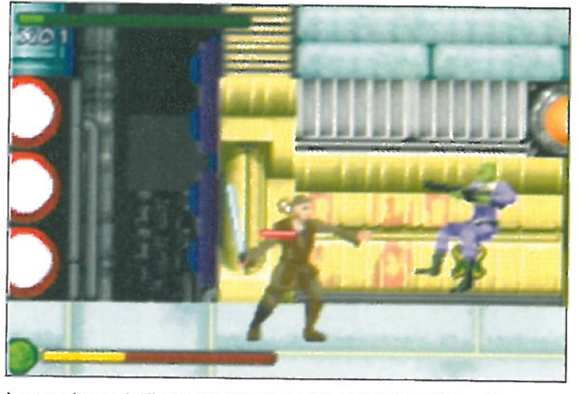
*Los sablazos son lo más impresionante del juego. La estela de luz (que no es luz, pero bueno) que deja, llena la pantalla.*



*Los niveles de conducción de vehículos (aquí se supone que vas en un Speeder; a saber) se muestran en unas 3D algo feuchas.*



*Algunos enemigos se quedan quietos y disparan, mientras los otros se tiran a por ti. ¿Qué hacer? Pues sablear a todos, Jedi.*



*Los poderes Jedi permiten saltar alto, tumbar a distancia o "petar" a los malos en pantalla. Pero, vamos... algo inútiles.*

Vale, vale, que te gusta mucho el universo Star Wars (por aquí también), que tienes un Ewok en la mesilla (aquí en el monitor) y que de pequeño eras clavadito a Luke (aquí a Chewbacca). Pero no hace falta emocionarse tanto porque salga el juego para Advance, hombre. Al fin y al cabo, **la historia es más o menos la misma que te contaron en la película**. Los buenos van contra los malos, pero ahora eres tú quien maneja el destino del universo mundial y luchas por la no escisión de sistema solar alguno de la República. Sinceramente, esperamos que hayas visto la película, porque el juego a lo mejor **no te muestra toda la emoción de lo que acabamos de contarte** tan floridamente.

### ¡Menudo sablazo!

Para un caballero Jedi es todo un honor pelearse por una buena causa... o por una mala, ya (ese Vadeeer...). Pero en esta ocasión, querido "flipao" de lo Jedi, LucasArts y THQ han querido que te pelees por el control... de ti mismo. **Los golpes con el sable son rapiditos**, y los andares de nuestros chavales (controlamos a los tres de Argan... a los tres Jedis a lo largo de la aventura) también, pero eso de cubrirse de los disparos enemigos o saltar... va demasiado lento. Sí, **se agradece ver unos personajes tan enormes**, pero si esto provoca que no veas venir a los malos (que, por cierto, son medio listos), la cosa va en perjuicio de la jugabilidad. Luego están **las fases 3D en las que manejamos un vehículo** y tal. Espectaculares, pero quizá más simplonas que los niveles 2D. Como ocurre con muchas licencias, el juego no está a la altura. Incluso si te gusta Star Wars, piénsatelo bien.

### FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE




- Compañía: THQ/LUCASARTS
- Desarrollador: PALMER PROD.
- Tipo de juego: BEAT'EM UP
- Idioma: CASTELLANO
- Jugadores: 1
- Edad: MAYORES DE 13 AÑOS
- Passwords: SÍ
- Batería: NO
- Datos: 11 NIVELES
- Precio: 49,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

### EL ANÁLISIS

**GRÁFICOS** 85
Sin duda, lo mejor del cartucho. Todo es enorme y colorista.

**SONIDO** 84
La banda sonora y los efectos "estarguar" suenan con potencia.

**JUGABILIDAD** 60
Respuesta algo lenta y desarrollo simplón y tedioso. En 2D y en 3D.

**DURACIÓN** 70
Once fases y tres niveles de dificultad. Escasito y sin extras.

**TOTAL 65**



Una **apariencia** atrayente y un sonido peliculero.



Desafortunado en jugabilidad y **simplón**.

### VALORACIÓN

Si no fuese porque Star Wars mola, poca gente compraría un cartucho en el que parece que lo importante sea ver bien cómo se da un sablazo, y no divertirse.

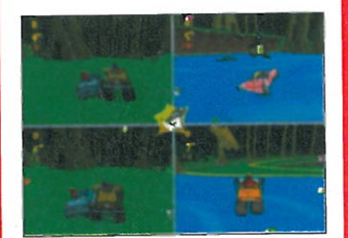
¿Carreras o peleas? ¡Peleas, peleas!

# CEL DAMAGE

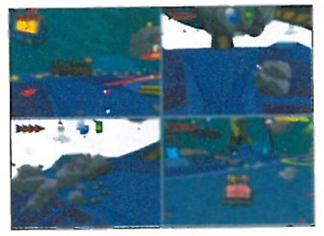
Eh... qué bonito... Dibujitos que corren, saltan, conducen, hablan... ¡y queman, insultan, cortan, disparan y muerden!

## DE CUATRO EN CUARTOS

**UNA PARTIDA CON VARIOS JUGADORES TE HARÁ VALORAR LA COMPAÑÍA.** Los modos de juego son los mismos, pero la cosa cambia lo suyo. Aparte del tamaño de la pantalla, que se ve reducido pero mantiene la fluidez de movimientos, la diversión sube una barbaridad gracias a la rivalidad humana.



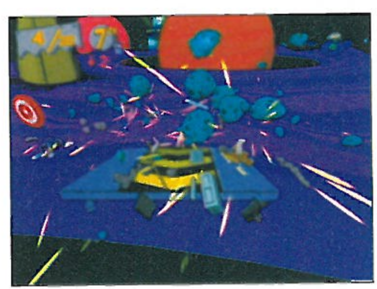
*Por tierras o aguas mil, tendrás que pelear contra tus "amigos".*



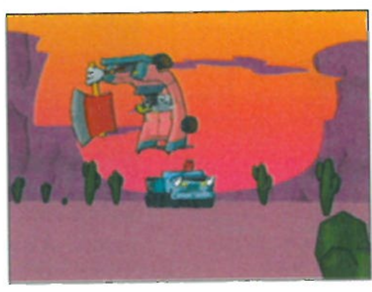
*Saber utilizar las trampas del escenario es una de las claves.*



*El planteamiento del juego es graciosísimo: acaba con los coches rivales a base de hachazos, misilazos, disparazos... No hay preocuparse por llegar el primero a la meta.*



*A éste le ha caído encima un pedazo de meteorito. Nadie se anda con chiquitas.*



*Los escenarios no están muy detallados, pero las animaciones son divertidísimas.*

En este original título, nuestro objetivo será convertirnos en el **más rápido, más hábil y más bestia al volante de nuestro cochecito** (leré) con el fin de reunir puntos para pasar de fase. **Aporrear, aplastar y quemar** a los contrarios será el tema principal del juego, pero los diferentes modos pondrán el toque de variedad. Hay tres: "ataque a bofetadas", el "deathmatch" de toda la vida; "relevo de puertas", o correr pasando por las susodichas repartidas por el circuito; y "rally de banderas", un "capture the flag" donde las banderitas corren que se las pelan. Habrá que conseguir cuatro y llevarlas a un punto marcado del escenario, siempre y cuando podamos evadirnos de los demás enemigos. Porque, por cada golpe recibido, una bandera que se nos cae. Además, al acabar cada mundo en los tres modos (cosa no muy difícil), aparecerá un personaje nuevo.

### Soy un salvaje, soy un hortera

Podemos elegir entre **10 personajes** (incluyendo los secretos) y pelear en las 12 fases agrupadas en 4 mundos que componen este **universo "acartoonado"**. Visitamos el lejano oeste, el espacio, los embarrados pantanos y el tenebroso castillo del Conde Earl. Pero si a ti también te parece poco esto, te podemos decir que tendrás a tu disposición **¡36 armas de lo más salvaje!** Léase hachas, motosierras, cañones, rayos, misiles, martillos, etc.... En cuanto a oferta, el juego está bien, ¿no crees? Perooo... **Los giros de cámara resultan muy bruscos** (mareantes) y **el nivel gráfico en general es muy "sosete".** Eso sí, las animaciones de los coches son simpáticas y la idea de "interactuar con el escenario" es original y divertida ya que, acertando en determinadas dianas repartidas por el escenario, provocaremos tornados, avalanchas, podremos usar catapultas, teletransportes, o incluso provocar el paso del tren.

El modo multijugador alcanza las máximas cotas de diversión de un título que, **jugando solito, resulta algo repetitivo y monótono.**

## FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Desarrollador: PSEUDO INT.
- Tipo de juego: ACCIÓN
- Idioma: INGLÉS
- Jugadores: 1-4
- Edad: MAYORES DE 13 AÑOS
- Tarjeta de memoria: 2 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Datos: 12 ESCENARIOS
- Precio: 64,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

## EL ANÁLISIS

**GRÁFICOS** 70
Estilo "cartoon" con animaciones simpáticas. Regular en texturas.

**SONIDO** 76
Las voces de los personajes y los efectos dan gracia al juego.

**JUGABILIDAD** 65
Los giros de cámara marean. La base del juego es simplona.

**DURACIÓN** 60
12 fases, con tres modos de juego: para un par de tardes...

**TOTAL 69**


▲ Entretiene en **multiplayer** y hay **muchas armas.**

▼ **No se aprovecha** la técnica **"Cel Shading".**

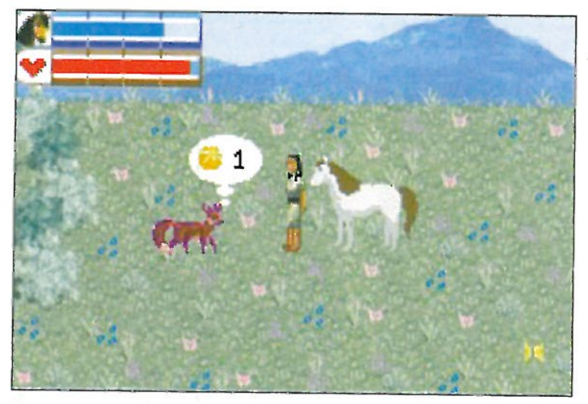
## VALORACIÓN

Una oferta de juego original e interesante que estropean un aspecto técnico poco cuidado, y una duración que no deja muchas opciones para divertirse.

## ¿Qué tal se te da domar caballos?

# SPIRIT

**La última película de Spielberg ya está en tu GB Advance, de la mano de una aventura con originales toques de RPG.**



*Como no encuentres rápido lo que te piden algunos animales, no te dejarán pasar a los niveles siguientes.*



*Cuando está domado, tu caballo te seguirá allá donde vayas. Pero éste es muy educado y no va a entrar en casa...*



*Aprovecha cualquier charco de agua que encuentres por tu camino para dar de beber al caballo. Te lo agradecerá.*



*Mucho cuidado con los animales que quieren atacar a tu caballo. Haz que desistan defendiéndote a la grupa del corcel.*

En este "Spirit: Stallion of the Cimarron", nuestro objetivo es hacer regresar la manada de caballos a Homeland. Una repentina tormenta les ha desperdigado, y se enfrentan a una muerte segura si tú no haces nada por remediarlo. De eso se va a encargar un indio -de hecho hay dos, pero tenemos que elegir entre Little Creek o Little Brook- que tiene mano con los caballos salvajes. Sí, porque para que vuelvan, tenemos que **ganarnos su confianza.** Y ese es el quid del juego. Hay que alimentarlos, hablar con ellos, cepillarles, en fin satisfacer sus necesidades básicas, a lo largo y ancho de los **seis niveles** que componen la aventura. En cada uno además localizaremos ítems y objetos que nos ayudarán a domar al caballo y cumplir el objetivo: que regrese sano y salvo a Homeland.

### No todos son iguales...

Según lo avanzado de la fase, encontrarás diferentes tipos de caballos, cada uno con su nombre y nivel de doma, desde el fácil hasta el muy difícil. Para conocer ese dato, así como su ánimo, hambre o sed deberás acceder a un menú con el botón "Select". Utiliza estos datos para saber qué proporcionar a cada uno en cada momento. Además, desde este menú puedes ver toda la variedad de alimentos y objetos que has ido recogiendo.

De regreso a HomeLand tendrás que **superar obstáculos en forma de escorpiones, osos, zorros...** Unos te servirán de ayuda a la hora de acceder a otras fases (te piden algo a cambio), pero otros serán más hostiles y se "conformarán" con atacar al caballo. En ese caso, móntate en él y ataca a esas bestias con los botones A y R.

Técnicamente también nos hemos encontrado algún que otro obstáculo. Como el **apartado gráfico,** con escenarios planos y algo sosetes, o como que no se han traducido los textos en pantalla. A pesar de esto, la aventura está garantizada, y este original planteamiento de interactuar con los caballos, seguro que atraerá a usuarios con ganas de encontrar algo diferente. Eso sí, la edad recomendada no debe ser muy alta.

### FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE




- Compañía: **THQ**
- Desarrollador: **HYPERSPACE**
- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Idioma: **INGLÉS**
- Jugadores: **1**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- Passwords: **SÍ**
- Batería: **NO**
- Datos: **6 NIVELES**

- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

### EL ANÁLISIS

**GRÁFICOS** 61
Los escenarios resultan pobres y con poca definición.

**SONIDO** 59
Efectos bastante simples y música sencillona.

**JUGABILIDAD** 80
La dinámica del juego se aprende rápido y acaba enganchando.

**DURACIÓN** 80
Estamos obligados a regresar a la pantalla inicial con cada caballo.

**TOTAL 76**


La mecánica de juego nos parece **bastante original.**


Que esté en **inglés** perjudica la jugabilidad.

### VALORACIÓN

Seguro que disfrutarás domando a los caballos, y si no al menos tienes entre manos un juego diferente y original, aunque no muy logrado a nivel gráfico.

## *El primer puzzle para GameCube*

# ZOOCUBE

**Las casualidades, según cierta filosofía, no existen. Así pues, ¿se supone que éste es "El Puzzle" de Cube?**



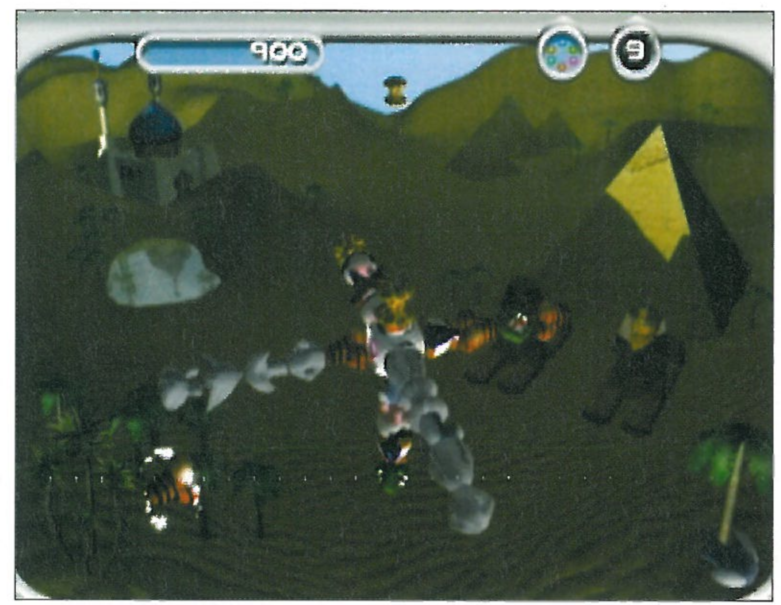
### FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: **ACCLAIM**
- Desarrollador: **PUZZLE KINGS**
- Tipo de juego: **PUZZLE**
- Idioma: **INGLÉS**
- Jugadores: **1-4**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- Tarjeta de Memoria: **3 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Datos: **12 MODOS DE JUEGO**

- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**



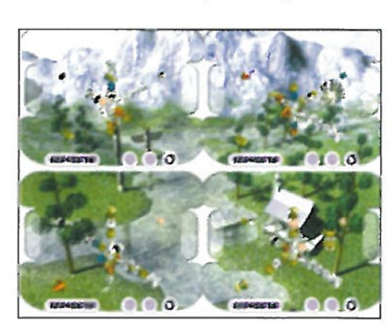
*Girar el cubo, pulsar el botón para que las piezas vayan "rulando", y esperar la pieza que caiga. Aunque llega a ponerse difícil, no consigue atraparnos el tiempo necesario.*



*Cuando encajes dos piezas, oirás el sonido característico de cada animal.*




*Si dejas limpio el cubo irás a unos bonus, donde te darán unos puntos... y tal.*



*A cuatro jugadores la cosa tiene más gracia, pero por los comentarios jocosos.*

## EL PUZZLE QUE TE ILUMINA





*Lo más destacable son los escenarios. Muy cuidados, y con una iluminación que cambia constantemente. Se hace de noche que da sueño, digo, gusto.*

Llega a nuestras Cube el que, según sus programadores, es el puzzle más innovador de la historia... Bueno, en realidad lo dicen porque todo está en 3D. Veréis, nos llegan piezas a velocidad constante desde los tres ejes (X, Y, Z) de un sistema de referencia, y nosotros manejamos un hexaedro ubicado en el punto (0, 0 ,0) o vértice de unión (seguro que, leyéndolo otra vez, consigues enterarte de que **caen piezas por tres sitios diferentes, y van a parar al cubo que manejas**). Nuestro cometido es girar el cubo con destreza para que las piezas, que se van apilando en las caras, no rebasen una altura de 5 unidades.

### ¡He ganado! ¡MU!

La supuesta gracia de este puzzle está en que... **las piezas son trozos de animalillos**. Juntando dos pedazos iguales de... de vaca, por ejemplo, sobre una de las caras, pues sale una cabeza de vaca a un lado de la pantalla, hace "¡Mmmu!" o lo que proceda, desaparece, y te dan unos puntos y tal. (Vistazo al techo). ¡Ah, **también hay ítems**! Aparecen sobre una de las caras del cubo al juntar piezas, y los recoges con los siguientes pedazos de bicho que caigan. Algunos molan porque **hacen desaparecer un trozo de columna** de piezas y vienen muy bien para los apuros. El resto, te dan unos cuantos puntos... y tal.

En fin, que la cosa podría haber ido bastante mejor si nos hubiesen ofrecido más acción, o más... algo. Porque a pesar del multijugador, el primer puzzle para GameCube **no llega a enganchar.** Y mira que estaba bonito, ¿eh?

### EL ANÁLISIS

**GRÁFICOS** — **75**
Los fondos y el tratamiento de luz merecen ser resaltados.

**SONIDO** — **70**
Musiquilla ambiental adornada con rugidos y otras "gárgaras".

**JUGABILIDAD** — **66**
Que sí, que el control es muy fáaacil, pero no engaaancha.

**DURACIÓN** — **75**
Doce modos son doce modos si tienes paciencia para jugarlos.

**TOTAL 70**

▲ Es una **idea original** y tiene modo **multijugador**.

▼ **No atrapa** más que los dos o tres primeros minutos.

### VALORACIÓN

Un puzzle tiene que engancharte del cuello y no dejarte dormir hasta las dos de la madrugada. Aunque es original, «Zoocube» no consigue ese objetivo.

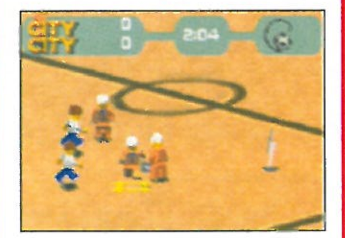
## *El fútbol según Lego*

# FOOTBALL MANIA

**Monta tu Advance, ponte el gorro de pirata o de vaquero y prepárate para salvar el mundo a golpe de balón.**

## NO TODO ES DAR PATADAS

**ES MÁS DIVERTIDO CON UNOS ÍTEMS.** Y más estratégico incluso. Rayos, bananas, pesas, cohetes, y un largo etcétera son los extras que podemos coger durante los partidos. Todos ellos con efectos generalmente buenos, pero ya se sabe, no todo el monte es orégano.



*Este rayo, por ejemplo, te dará el doble de velocidad. ¡Hala p'alante!*



*Y la banana hará que nuestro balón adopte efectos extraños.*




*Como veis, los campos de juego están muy bien ambientados. Desde un castillo medieval, hasta un fuerte. Sin embargo, no afecta en absoluto al desarrollo del juego.*




*Es imposible cruzar al otro lado del área. El portero te "manga" el balón ipsofacto.*




*El modo multijugador es muy divertido. Si tenéis la oportunidad, retad a los amigos.*

Quien dijo que los muñecos de Lego se movían menos que Epi y Blas en una cama de velcro, seguramente no supiera ni lo que es una GBA. Y es que nuestros viejos compañeros de andanzas protagonizan ahora un **cartucho de fútbol, y ¡con tintes de aventura!** Increíble, ¿verdad? Ya sabéis: "sólo deja volar tu imaginación...". Por que con «Football Mania» disputaremos partidos en sitios tan dispares como castillos medievales, el salvaje oeste e incluso la ciudad (al ladito de casa). Pero ahora llega lo bueno, porque cuando empecéis a jugar os daréis cuenta que de fútbol, tiene más bien... poco.

### ¡Eso ha sido penalti!

Pues no, fíjate por donde. Lego ha optado por **cambiar un tanto las reglas** de este deporte. Por ejemplo, las faltas son inexistentes, al igual que los fueras de banda. El número de futbolistas varía de cuatro a seis (a gusto del jugador) y hay repartidos **objetos de ayuda por el campo** (un tanto más pequeño de lo normal). Sin embargo, lo más importante es el planteamiento "aventuresco" que tiene. Aparte del modo amistoso, existe un modo búsqueda en el que **viajaremos por todo el mundo** en busca de un tipo malvado llamado Brickster, utilizando objetos y **haciendo fichajes** para avanzar. Por lo demás, y en lo que al desarrollo de los partidos se refiere, resulta **un tanto infantil y facilón, aunque desde luego bastante frenético.** Mejor si eres un "legomaníaco".

### FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE




- Compañía: **LEGO-EA**
- Desarrollador: **TIERTEX**
- Tipo de juego: **DEPORTE**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1-4**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **7 EQUIPOS TEMÁTICOS**
- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

### EL ANÁLISIS

**GRÁFICOS 65**
Los jugadores son bastante grandes. Los campos, simples.

**SONIDO 76**
Efectos que se veían venir, pero apropiados. Criterio resultón.

**JUGABILIDAD 70**
Control demasiado sencillo. Fichar mola, pero no enriquece.

**DURACIÓN 75**
El modo aventura es bastante largo y entretenido.

**TOTAL 74**



Un manera **muy peculiar** de ver el manido fútbol.

Desafortunado en profundidad y **simplón.**

### VALORACIÓN

La idea de salvar el mundo "a balonazos" es de lo más original. Lástima que esté orientado a un público joven. Prueba el «ISS» y decide qué fútbol es el tuyo.



**ALICANTE**
San Juan. Tel.: 965 94 15 00
**ASTURIAS (LUGONES)**
Centro Comercial "Azabache".
Tel.: 98 526 41 03
**BADAJOZ**
Centro Comercial.
Ctra. de Valverde de Leganés.
Tel.: 924 24 40 15
**BARCELONA**
cuatro tiendas en:
• Badalona
P. Comercial Montigala
Tel.: 93 465 31 12
• Sant Boi de Llobregat
Tel.: 93 630 88 86
• Sant Quirze del Vallés
el. 93 721 47 75.
• Barcelona
C. C. "Diagonal Mar".
Avda. Diagonal s/n.
Tel.: 93 356 23 04.
**BILBAO**
Centro Comercial "Bilbondo".
Basauri
Tel.: 94 426 35 27
**CÁDIZ,** dos tiendas en:
• Puerto de Sta. María
Centro Comercial "El Paso".
Puerto Santa María
Tel.: 956 83 31 11
• Los Barrios
Ctra. N-340 Km. 112,600 Pl.
"Palmones 3". Guadacorte.
Tel.: 956 67 52 10
**CÓRDOBA**
Centro Comercial
"El Arcangel".
Tel.: 957 75 00 06
**GRANADA**
Armilla.
Tel.: 958 13 56 33
**A CORUÑA**
Avda. Alfonso Molina s/n.
Tel.: 981 17 01 66
**LAS PALMAS**
C. C. "Las Arenas".
Tel.: 928 49 49 62
**LEÓN**
Tel.: 987 26 29 00
**MADRID,** cuatro tiendas en:
• Majadahonda
Centro Comercial "Milenium".
P. C. El Carralero.
Tel.: 91 679 50 85
• Alcorcón
Centro Comercial "Alcorcón".
Tel.: 91 689 01 60
• Torrejón
Parque Corredor
Tel.: 91 656 05 95
• Alcobendas
C. C. "Río Norte"
Tel.: 91 661 43 14.
**MÁLAGA**
Tel.: 95 224 57 20.
**MURCIA**
Centro Comercial
"Las Atalayas".
Tel.: 968 24 21 28
**PALMA DE MALLORCA**
Urbanización Son Fuster.
C/ Del Ter, n 19.
Tel.: 971 47 45 61.
**PAMPLONA**
Centro Comercial "Iruña II"
Tel.: 94 830 27 50.
**SAN SEBASTIÁN**
C. C. "Garbera".
Tel.: 943 40 14 55.
**SEVILLA**
C. C. "Los Arcos".
Tel.: 95 467 00 90.
**TENERIFE**
Centro Comercial La Laguna.
Tel.: 92 231 18 45.
**VALENCIA,** dos tiendas en:
• Burjasot
C. C. "Parque Albán".
Tel.: 96 390 16 76
• Sedaví
Tel.: 96 396 02 40.
**VALLADOLID**
Tel.: 98 337 34 55
**VIGO**
Tel.: 986 23 56 41
**ZARAGOZA**
Centro Comercial Utebo.
Tel.: 976 78 64 44

# SÓLO EN TIENDAS TOYS R US®

**CONSOLA GAMECUBE**
199,99 €
(PRECIO UNIDAD)

**MANDO CONTROL**
VARIOS COLORES
34,99 €
(PRECIO UNIDAD)

**MEMORIA**
251 BLOCKS
26,99 €
DISPONIBLE A PARTIR DEL 27 SEPTIEMBRE

59 BLOCKS
19,99 €






# GUÍA DE COMPRAS

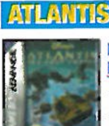
## GAME BOY ADVANCE

### ADVANCE WARS

▸NINTENDO ▸Estrategia
▸45,00 € ▸1-4 J
¿Estrategia? Dale una oportunidad. Tiene un completo tutorial, está en castellano y es de lo más divertido.
**Puntuación** 90

### ASTÉRIX Y OBÉLIX

▸INFOGRAMES ▸Arcade
▸54,99 € ▸1-2 J
Un "dos en uno" con plataformas y beat'em up, y el inconfundible sello Bit Managers respaldando.
**Puntuación** 84

### ATLANTIS

▸THQ ▸Plataformas
▸60,04 € ▸1 J
En busca de la Atlántida, la peli de Disney deja un cartucho aparente pero irregular en su desarrollo.
**Puntuación** 80

**Hay avalancha de conversiones de cine. Las mejores: «Lilo & Stitch» y «Spirit».**

### BATMAN VENGEANCE

▸UBI SOFT ▸Acción
▸54,06 € ▸1 J
Plataformas, puzzle, resolución de laberintos, con la magia de Batman y su compañero Robin.
**Puntuación** 80

### BRITNEY'S DANCE BEAT

▸THQ ▸Música
▸49,95 € ▸1 J
Os deleitaréis con los movimientos de esta muchacha, muy reales. Pero le faltan más canciones.
**Puntuación** 74

### BROKEN SWORD
▸UBI SOFT-BAM! ▸Aventura Gráfica
▸49,05 € ▸1 J

George Stobbard se va de vacaciones a París y casi sale ardiendo. Vivito y coleando protagoniza una aventura gráfica con buen ritmo y argumento, en la que vamos a sumergirnos hasta las patas. Aunque si quieres salir con buen pie, mejor utilizarás la cabeza. Todas las neuronas a ser posible. En fin, una historia que destila tensión y buen humor.
**Puntuación** 88

### CASTLEVANIA

▸KONAMI ▸Aventura
▸49,99 € ▸1 J
Espectacular gráficamente, su toque de ROL te entusiasmará. Y por la duración, ni te preocupes.
**Puntuación** 95

### CHU-CHU ROCKET!

▸SEGA ▸Puzzle-inteligencia
▸54,99 € ▸1-4 J
Una idea original con un frenético multijugador, más de 2.500 niveles y editor de mapas. Irresistible.
**Puntuación** 92

### COLUMNS CROWN

▸SEGA ▸Habilidad
▸54,99 € ▸1-4 J
Una de las de las "variaciones" de Tetris más divertidas que se han hecho. ¡¡Y con 2.500 niveles!!
**Puntuación** 83

### CRASH BANDICOOT XS
▸VIVENDI UNIVERSAL ▸Plataformas
▸53,99 € ▸1 J

Más de 20 niveles de locura y peligros con un apartado técnico para caerse de espaldas, o de morros, como hace Crash en uno de sus geniales movimientos. Vicarious V. echa el resto en unas plataformas clásicas donde los saltos van a peor, los enemigos a mejor, y el desquiciado jugador debe mantener la frialdad pase lo que pase.
**Puntuación** 92

### CT SPECIAL FORCES

▸LSP ▸Acción-plataformas
▸39,95 € ▸1-2 J
Acción de la buena y un desarrollo tan simple como adictivo, son los puntos fuerte de este título.
**Puntuación** 89

### DAVE MIRRA BMX 2

▸ACCLAIM ▸BMX
▸59,95 € ▸1-4 J
Incluye doce "bicicletistas" con los que grindar por 6 escenarios realistas y bien detallados.
**Puntuación** 92

### LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL
01. GOLDEN SUN
02. SUPER MARIO ADVANCE 2
03. SPIDER-MAN: THE MOVIE
04. V-RALLY 3
05. SONIC ADVANCE
06. STAR WARS EP.II: EL ATAQUE DE...
07. MARIO KART SUPER CIRCUIT
08. WARIO LAND 4
09. ADVANCE WARS
10. SUPER STREET FIGHTER II T.R.

### DOOM

▸ACTIVISION ▸Shoot'em up
▸64,04 € ▸1-4 J
Estamos ante un shooter 3D tenso, lleno de laberintos con monstruos, sobre un motor rápido y suave.
**Puntuación** 92

### DROOPY TENNIS

▸LSP ▸Tenis
▸39,95 € ▸1-4 J
Bit Managers pone la calidad en un tenis jugable y divertido. Pero, ¿tú has oído hablar de Droopy?
**Puntuación** 83

### ECKS VS SEVER

▸UBI SOFT ▸Shoot'em up
▸54,99 € ▸1-4 J
¿Un argumento trepidante en un shooter subjetivo? Pues sí, y un magnífico shooter, ya de paso.
**Puntuación** 91

### EL PLANETA DE LOS SIMIOS

▸UBI SOFT ▸Plataformas
▸54,06 € ▸1-4 J
Guía al astronauta por 10 niveles en busca de civilización. Trampas, enemigos y un toque aventurero.
**Puntuación** 86

### EXTREME GHOSTBUSTERS

▸WANADOO ▸Plat.-acción
▸49,99 € ▸1 J
Dos cazafantasmas deben localizar 12 partes de un cuadro mientras liquidan a miles de ectoplasmas.
**Puntuación** 86

### FILA DECATHLON

▸THQ ▸Atletismo
▸54,99 € ▸1-2 J
Diez pruebas atléticas para que demuestres agilidad y rapidez... eso sí, en el aporreo de botones.
**Puntuación** 76

### FINAL FIGHT ONE

▸CAPCOM ▸Beat'em Up
▸54,99 € ▸1-2 J
Disfruta con las tandas de "yoyas", los golpes espectaculares y la rapidez y contundencia de juego.
**Puntuación** 89

### FROGGER'S ADVENTURES

▸KONAMI ▸Aventura-habilidad
▸53,99 € ▸1 J
La rana del Frogger de toda la vida protagoniza una aventura de saltos. Cinco mundos (15 fases) diferentes.
**Puntuación** 81

### F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

▸NINTENDO ▸Velocidad
▸45,05 € ▸1-4 J
No hay un juego más rápido. «F-Zero» es vertiginoso, un ciclón. Pero controlable, y sin parones.
**Puntuación** 93

### GOLDEN SUN
▸NINTENDO ▸RPG
▸45,05 € ▸1-2 J

En un continente enorme, dos muchachos están a punto de vivir una aventura fantástica. Esta entrada de película da pie a un fenomenal RPG que nos sumergirá en una historia absorbente, llena de magia y batallas. Un cuento de entre 30 y 60 horas de juego con un control exquisito. Redondea el título su aspecto técnico, ¡¡y que está en castellano!!.
**Puntuación** 95

### GRADIUS ADVANCE

▸KONAMI ▸Matamarcianos
▸53,99 € ▸1 J
Uno de los estandartes de los mata-mata. Ofrece un apartado gráfico de lujo y una duración respetable.
**Puntuación** 87

### GREMLINS: STRIPE VS GIZMO

▸WANADOO ▸Plataformas
▸49,99 € ▸1-2 J
Elige entre Gizmo, el mogwai, y Stripe, el Gremlin, para recorrer seis animados niveles plataformeros.
**Puntuación** 83

### GT ADVANCE 2

▸THQ ▸Carreras
▸53,05 € ▸1-2 J
Saltamos de los circuitos urbanos a los rallies, con buen nivel gráfico y mejor sensación de velocidad.
**Puntuación** 88

### HARRY POTTER

▸ELECTRONIC ARTS ▸Aventura
▸54,03 € ▸1 J
Esta versión no ha quedado al nivel de la de GBC, pero nos deja saborear el ambiente Hogwarts.
**Puntuación** 80

### LA NOVEDAD DEL MES
### LILO & STITCH

▸DISNEY-UBI SOFT ▸Acción
▸49,95 € ▸1 J
La película de Disney combina sabiamente varios ingredientes: humor, marcha, dos ricos personajes... Este juego hace exactamente lo mismo con idénticos elementos, y por eso nos ha gustado mucho, sobre todo su jugabilidad, aunque se quede algo corto de duración.
**Puntuación:** 86

### ISS ADVANCE

▸KONAMI ▸Fútbol
▸54,03 € ▸1 J
Nos gusta el fútbol, y más cuando lo podemos jugar en cualquier parte con este nivel de calidad.
**Puntuación** 92

### JACKIE CHAN ADVENTURES

▸ACTIVISION ▸Beat'em Up
▸60,04 € ▸1 J
Jackie tiene nombre, fama y un juego competente, con base beat'em up y gran gama de golpes.
**Puntuación** 88

### JIMMY NEUTRON BOY GENIUS

▸THQ ▸Plataformas
▸59,95 € ▸1-4 J
Acaba de protagonizar una película, tiene su serie y ahora estrena videojuego de corte algo infantil.
**Puntuación** 76

### KAO THE KANGAROO

▸TITUS ▸Plataformas
▸54,03 € ▸1 J
Un plataformas muy cuidado, colorista y bien detallado. El único pero: que es un plataformas más.
**Puntuación** 86

### KLONOA

▸NAMCO ▸Plataformas
▸49,95 € ▸1 J
Un plataformas con saltos y puzzles, que merece la pena probar. Está garantizada la diversión.
**Puntuación** 88

## KURUKURU KURURIN



▸NINTENDO ▸Puzzle-habilidad
▸45,05 € ▸1-4 J

*Guía el "stick" de KuruKuru por pasillos estrechos y angulosos. ¡¡Y no roces las paredes!!*

**Puntuación 88**

## LA ABEJA MAYA

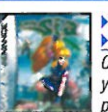


▸ACCLAIM ▸Plataformas
▸49,95 € ▸1 J

*Estupendo plataformas infantil que recrea las aventuras de Maya y los personajes de la serie de dibujos.*

**Puntuación 85**

## LADY SIA



▸TDK ▸Acción-plataformas
▸53,99€ ▸1 J

*Combina saltos, escaladas, carreras y espadazos con una puesta en pantalla soberbia.*

**Puntuación 87**

## LUCKY LUKE WANTED



▸INFOGRAMES ▸Aventura
▸54,99€ ▸1-2 J

*El vaquero protagoniza una aventura divertida y variada, con una genial ambientación, muy "vaquera".*

**Puntuación 89**

## MARIO KART SUPER CIRCUIT

▸NINTENDO ▸Velocidad
▸45,05 € ▸1-4 J

*Es el líder indiscutible en juegos de velocidad. Sus notas son brillantes. Pero lo más destacado del juego es su magnífico equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye transparencias, zooms y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con una nivelada dificultad y un glorioso modo multijugador.*

**Puntuación 96**

## MEGAMAN BATTLE NETWORK



▸CAPCOM ▸RPG
▸54,06 € ▸1 J

*Una mezcla de investigación (en el mundo real) y combate (con Megaman, en el mundo virtual).*

**Puntuación 87**

## MONSTRUOS S.A.



▸ACTIVISION ▸Plataformas
▸60,04 € ▸1 J

*La licencia de la película nos regala una aventura muy buena a nivel gráfico, pero algo corta de juego.*

**Puntuación 77**

## PATO DONALD ADVANCE

▸UBI SOFT ▸Aventura-plat.
▸49,99€ ▸1 J

*Divertido plataformas de perspectiva lateral destinado a los peques de la casa. Con Donald de prota, claro.*

**Puntuación 78**

## PHALANX

▸KEMCO ▸Shoot'em Up
▸60,04 € ▸1 J

*Un buen matamarcianos. Con enemigos variados, jefes poderosos, rápido, suave y detallado.*

**Puntuación 81**

## PREHISTORIK MAN



▸TITUS ▸Plataformas
▸53,99 € ▸1 J

*Un plataformas que rezuma simpatía y detalles agradables. Nivel técnico más que correcto.*

**Puntuación 89**

## RAYMAN ADVANCE



▸UBI SOFT ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J

*Su nuevo precio lo convierte en objeto máximo de deseo. ¡¡10 euros menos, amigos del arcade!!*

**Puntuación 92**

## READY TO RUMBLE 2



▸MIDWAY ▸Boxeo
▸54,03 € ▸1 J

*El boxeo de Midway ha quedado muy bien de gráficos y de sonido, pero falla en la jugabilidad.*

**Puntuación 80**

## PENNY RACERS



▸THQ ▸Carreras
▸54,95 € ▸1-4 J

*Si te atreves con estos modelos "deformed", garantizamos carreras de lujo: rápidas y divertidas.*

**Puntuación 86**

## ROLAND GARROS 2002



▸WANADOO ▸Tenis
▸49,95 € ▸1-4 J

*Un simulador de tenis que se toma en serio los partidos. Jugadores reales, chicos y chicas, dan la talla.*

**Puntuación 89**

## SONIC ADVANCE

▸SEGA ▸Plataformas
▸54,95 € ▸1-4 J

*Sonic se enfrenta a 12 vertiginosos niveles donde los loopings, rampas, rebotadores, enemigos y anillos, abundan. Y, aunque el erizo es muy hábil, Tails, Knuckles y Amy también tienen las suyas. Volando, trepando, recorrerán el mismo mundo de distinta forma. Con un multijugador muy cuidado y conexión a GameCube.*

**Puntuación 94**

## SPIDERMAN: MISTERIO'S MENACE

▸ACTIVISION ▸Beat'em up
▸60,04 € ▸1 J

*El hombre araña se luce en este atractivo beat'em up, donde pone en práctica sus mejores golpes.*

**Puntuación 90**

## SPIDER-MAN

▸ACTIVISION ▸Aventura/puzzle
▸52,95 € ▸1 J



*La nueva aventura de Spiderman se basa en la película que acaba de estrenarse, pero la verdad es que podría versionar cualquier episodio de la serie de animación. De este juego destacamos sobre todo la gama de movimientos de nuestro héroe, preparado para cualquier cosa; el nivel de detalle alcanzado en los escenarios y las minifases en 3D.*

**Puntuación 80**

## SPIRIT

NUEVO



▸THQ ▸Aventura
▸49,95 € ▸1 J

*Habla, susurra, alimenta a los caballos y serás el rey de este juego de tan original planteamiento.*

**Puntuación 74**

## SPYRO: SEASON OF ICE



▸VIVENDI U. ▸Aventura-acción
▸54,06 € ▸1 J

*Esta aventura rezuma calidad, buen humor, jugabilidad y variedad. Spyro salta, planea y escupe fuego.*

**Puntuación 88**

## SUPER DODGE BALL ADVANCE



▸UBI ▸Deportivo
▸54,06 € ▸1-2 J

*Juega al balón-prisionero con gráficos simpaticotes, control guay y opciones y torneos para flipar.*

**Puntuación 86**

## SUPER MARIO ADVANCE

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸45,05 € ▸1-4 J





*El juego es un "remake" de Super Mario Bros. 2 y Super Mario de NES, envuelto en los gráficos de la versión de SNES. Tiene plataformas por un tubo, protagonistas de lujo, 20 niveles enormes, y un multijugador increíble. Aunque la segunda parte ya esté disponible, os recomendamos que tengáis muy en cuenta ésta, para futuras adquisiciones.*

**Puntuación 94**

## STAR WARS: ATAQUE DE CLONES





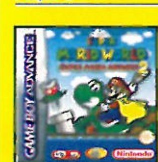
▸THQ ▸Acción
▸49,95 €) ▸1 J

*Por muy fascinado que estés por el mundo Star Wars, este juego no hace honor a la última película.*

**Puntuación 65**

## SUPER MARIO WORLD

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸45,00 € ▸1-2J



*Empieza la reconquista del mostachos, con un juego que le va a coronar como rey de plataformas. 96 mundos para explorar corriendo, buceando, a saltos, montados sobre Yoshi e incluso volando. Y además podemos escoger entre Mario y Lugi para recorrer cada fase. Aparte, incluye «Mario Bros.», el arcade multijugador compatible con «Mario Advance».*

**Puntuación 96**

## SUPER STREET FIGHTER II



▸CAPCOM ▸Lucha
▸54,06 € ▸1-2 J

*¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu GBA? Prueba superada*

**Puntuación 93**

## TEKKEN ADVANCE



▸NAMCO ▸Lucha
▸54,99 € ▸1-2 J

*Tiene golpes y combos para aburrir, y ofrece una variedad de modos de juego extraordinaria.*

**Puntuación 89**

## THE SCORPION KING



▸VIVENDI U. ▸Beat'em Up
▸52,95 € ▸1 J

*Un beat'em up clásico que nos sumergirá en las localizaciones de la película en que se basa.*

**Puntuación 79**

## TONY HAWK'S PRO SKATER 3



▸ACTIVISION ▸Skate
▸53,95 € ▸1-4 J

*Skaters enormes, se mueve con total suavidad, hay multijugador y editor de circuitos.*

**Puntuación 95**

## TOP GUN



▸TITUS ▸Combate aéreo
▸49,95 € ▸1 J

*Pilota un F-14 desde perspectiva isométrica y diviértete lo que dé su limitado campo de visión.*

**Puntuación 65**

## TOTAL SOCCER 2002



▸UBI SOFT ▸Fútbol
▸49,99 € ▸1-2 J

*La esencia del fútbol. Vista aérea, jugadores en plan monigote, desplazamientos rápidos de balón.*

**Puntuación 89**



## V-RALLY 3

▸INFOGRAMES ▸Carreras
▸54,95 € ▸1-2 J



*Llega el juego de rallis definitivo para Game Boy Advance. Y tenía que ser precisamente «V-Rally», una saga plagada de éxitos. La tercera entrega combina tecnología de otro planeta (coches renderizados, ¡¡vista subjetiva!!, velocidad, suavidad) con un altísimo nivel de jugabilidad. Con él, nace una nueva generación de juegos de coches. Aleluya.*

**Puntuación 95**

## WARIO LAND 4



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸45,05 € ▸1 J

*Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.*

**Puntuación 92**

## NO TE LÍES CON EL EURO

**Para ponértelo más claro, te ofrecemos los precios más utilizados en estas páginas, con su conversión a pesetas.**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 36,00 € | 5.990 PTA | 57,04 € | 9.491 PTA |
| 39,00 € | 6.489 PTA | 59,95 € | 9.975 PTA |
| 42,00 € | 6.988 PTA | 60,00 € | 9.983 PTA |
| 45,00 € | 7.487 PTA | 63,05 € | 10.491 PTA |
| 49,99 € | 8.318 PTA | 64,04 € | 10.655 PTA |
| 53,99 € | 8.983 PTA | 65,00 € | 10.815 PTA |
| 54,03 € | 8.990 PTA | 67,00 € | 11.148 PTA |
| 54,99 € | 9.150 PTA | 69,95 € | 11.639 PTA |

**ABREVIATURAS UTILIZADAS** J: número de jugadores, R: Rumble Pak, C: Controller Pak, E: Expansion Pak, T: Transfer Pak

# GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO GAMECUBE

## 007 AGENT UNDER FIRE

▶EA GAMES ▶Acción 3D
▶64,95 € ▶1-4 J



*Un shooter subjetivo con el agente 007 Bond en el papel estelar. Si te gustó «Perfect Dark», con este vas a pasarlo el doble de "pirata", porque está aderezado con geniales niveles de velocidad. ¡Qué cochazos! Son modelos de lujo reales, van a toda caña y encima corren por ciudades enormes, también reales y llenas de detalle. Y además, el modo multijugador es poderosamente divertido.*

**Puntuación 92**

## BATMAN VENGEANCE



▶UBI SOFT ▶Acción-aventura
▶59,95 € ▶1 J

*Es fiel a la serie de animación, pero tanto a la hora de jugar como en la parte técnica no está bien rematado.*

**Puntuación 75**

## BLOODY ROAR



▶ACTIVISION ▶Lucha
▶59,95 € ▶1-2 J

*Destacan su apabullante gama de golpes y la poderosa transformación de los personajes en malas bestias.*

**Puntuación 90**

## BURNOUT



▶ACCLAIM ▶Carreras
▶59,95 € ▶1-2 J

*Un "racing" divertido, frenético y espectacular. Sus "golpazos" te van a poner los pelos de punta.*

**Puntuación 89**

## CEL DAMAGE



▶EA GAMES ▶Acción
▶64,95 € ▶1-4 J

*Una propuesta de carreras bastante diferente a lo habitual. Simpático pero con un aspecto técnico mejorable.*

**Puntuación 69**

## CRAZY TAXI

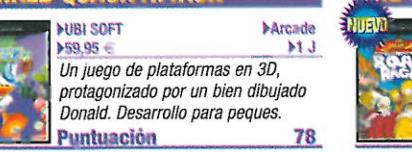


▶ACCLAIM ▶Acción
▶59,95 € ▶1 J

*Es pura diversión arcade. Conduce tu taxi por dos gigantescas ciudades y no te cortes en hacer el "cabra".*

**Puntuación 85**

## DONALD QUACK ATTACK



▶UBI SOFT ▶Arcade
▶59,95 € ▶1 J

*Un juego de plataformas en 3D, protagonizado por un bien dibujado Donald. Desarrollo para peques.*

**Puntuación 78**

## DRIVEN



▶BAM! ▶Carreras
▶59,95 € ▶1-2 J

*Una propuesta interesante, conducir monoplazas por ciudades y circuitos, pero que no está bien rematada.*

**Puntuación 80**

## EXTREME G3



▶ACCLAIM ▶Carreras
▶59,95 € ▶1-4 J

*Un juego de carreras con potencia supersónica, que sin embargo no se escapa al control del pad.*

**Puntuación 89**

## LUIGI'S MANSION

▶NINTENDO ▶Aventura
▶60,00 € ▶1 J



*Luigi debe localizar a Mario en una vieja mansión plagada de fantasmas. El "gran hermano" cuenta con un aspirador para absorber todos los ectoplasmas que pululan por allí. Suena divertido y resulta aún más de lo que suena. La apariencia de la casa es un puntazo, y las habilidades de Luigi eclipsan al propio Mario. Para eso ha estrenado él esta vez la consola. La única pega: es un poco corto.*

**Puntuación 92**

## MUNDIAL FIFA 2002

▶EA SPORTS ▶Fútbol
▶63,00 € ▶1-4 J

*Revive el Mundial de Corea y Japón, a ver si logras que España tenga más suerte. Jugadores y equipos reales.*

**Puntuación 81**

## NBA COURTSIDE 2002



▶NINTENDO ▶Baloncesto
▶60,00 € ▶1-2 J

*Un basket espectacular, con una gran variedad de modos de juego y un control adaptable a cualquier usuario.*

**Puntuación 88**

## NHL HITZ 2002

NUEVO



▶MIDWAY ▶Hockey
▶64,95 € ▶1-4 J

*Este Hockey entra por los ojos y por los oídos. Sus gráficos y animaciones son geniales, y la música, cañera.*

**Puntuación 88**

## PIKMIN

▶NINTENDO ▶Aventura/puzzle
▶59,95 € ▶1 J



*En un planeta lejano, Olimar se la pega y la nave se hace pedazos. ¡Pero los Pikmin están de su parte! Nos haremos con un ejército de "bichinos" en el que el color es la principal virtud. Explorar, atacar enormes enemigos, construir puentes... Requiere cerebro y habilidad dactilar a la vez. ¡Un dechado de virtudes "miyamotescas" que agradecemos bastante por estos lares! Debes probarlo.*

**Puntuación 93**

## THE SIMPSONS ROAD RAGE

NUEVO



▶FOX-EA ▶Arcade
▶64,95 € ▶1-2 J

*Un clon de «Crazy Taxi» conducido por los geniales Simpsons. Mola lo de viajar por Springfield.*

**Puntuación 80**

## SONIC ADVENTURE 2 BATTLE



▶SEGA ▶Arcade
▶59,95 € ▶1-4 J

*Treinta escenarios que recorrer a toda velocidad y un personaje distinto para cada fase. Conexión a GBA.*

**Puntuación 90**

## SPY HUNTER



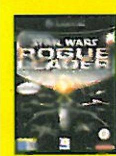
▶MIDWAY ▶Acción
▶64,95 € ▶1-2 J

*Trepidante acción 3D para un juego de conducción. El vehículo se transforma en moto y fuera borda.*

**Puntuación 85**

## STAR WARS ROGUE LEADER

▶LUCASARTS ▶Shooter aéreo
▶65,95 € ▶1 J



*El juego reproduce con devoción las escaramuzas galácticas favoritas de medio mundo, sin salirse del guión creado por Lucas para la serie ROGUE (de N64). Es como estar ante una película interactiva, con naves por todas partes, escenarios localizados en los filmes, sonido láser, diálogos en castellano, escenarios majestuosos y acción por las galaxias. Lo mejor para tu GameCube.*

**Puntuación 95**

## LA NOVEDAD DEL MES

## RESIDENT EVIL

▷CAPCOM ▷Aventura de terror
▷65,95 € ▷1 J

El juego por el que os obligaréis a comprar ¡YA! una Cube. Es una virtud andante: realismo en decorados, en movimientos, en sonidos, en ascos... El mejor y más largo RE nunca jugado.

**Puntuación: 95**

## SUPER SMASH BROS. MELEE

▶NINTENDO ▶Lucha
▶60,00 € ▶1-4 J

*Uno de los juegos de Cube que no debes dejar pasar. Que los héroes de Nintendo se peleen entre sí no es algo que pase todos los días, pero si además lo hacen de esta forma tan original, con un nivel técnico por las nubes y en escenarios fácilmente reconocibles (seguro que tú has jugado en la mayoría de ellos), sería imperdonable faltar a la cita. Un bombazo que rompe records de ventas.*

**Puntuación 95**

## SPIDER-MAN



▶ACTIVISION ▶Acción
▶69,95 € ▶1 J

*Combina dosis de combate con fases de vuelo, e impacta en las peleas con los jefes finales. Ojo a los extras.*

**Puntuación 87**

## SUPER MONKEY BALL



▶SEGA ▶Arcade-Party
▶59,95 € ▶1-4 J

*Variado, original, diferente y muy difícil. Un reto para los que buscan desafíos... con monos en esferas...*

**Puntuación 85**

## TONY HAWK'S PRO SKATER 3



▶ACTIVISION ▶Skate
▶69,95 € ▶1-2 J

*Ocho niveles, trece skaters reales con animaciones de película y un innovador sistema de combos.*

**Puntuación 96**

## LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

01. SUPER SMASH BROS. MELEE
02. PIKMIN
03. STAR WARS: ROGUE LEADER
04. LUIGI'S MANSION
05. 007: AGENT UNDER FIRE
06. SONIC ADVENTURE 2
07. INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2
08. SPIDER-MAN: THE MOVIE
09. VIRTUA STRIKER 3
10. BURNOUT

## VIRTUA STRIKER 3



▶SEGA ▶Fútbol
▶59,95 € ▶1-2 J

*El juego de fútbol más espectacular es también un juego poco fluido. Para ir directo al grano, a meter gol.*

**Puntuación 82**

## WAVE RACE BLUE STORM

▶NINTENDO ▶Carreras
▶60,00 € ▶1-4 J



*Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Lo mejor de pilotar las motos acuáticas de «Wave Race» es la sensación de que estamos cabalgando sobre las olas, y de que las olas están vivas. Eso sí, en el fondo es de carreras de motos acuáticas. Te dejará alucinado unas cuantas horas. Cuando reacciones prueba el campeonato, el modo acrobacias o desafía a tus amigos.*

**Puntuación 93**

## ZOOCUBE



▶ACCLAIM ▶Inteligencia
▶59,95 € ▶1-4 J

*Un puzzle que, curiosamente, no llega al nivel de adicción típico del genero. Por lo menos es el primero para GC.*

**Puntuación 71**

## ACCESORIOS

### CABLE GAME BOY ADVANCE-GAMECUBE

▷**NINTENDO**
▷**12,95 €**

Comunica tu Advance con GameCube. La portátil te servirá como mando de control y para enlazar diferentes versiones de un juego. Practica ahora con «Sonic Advance» y «Sonic Adventure 2 Battle» y su jardín de Chaos.

### CONTROL PAD

▷**NINTENDO**
▷**32,95 €**

Te hará falta para cuando vengan los amiguetes. El multijugador será uno de los puntos fuertes de la consola. Y encima éste es de calidad.

### CABLE RF/ANTENA



▷**NINTENDO**
▷**20,00 €**

Por si tu televisión no tiene entradas RGB o S-Video, este adaptador te permitirá disfrutar de tu consola.

### CABLE RGB



▷**NINTENDO**
▷**30,00 €**

Para disfrutar de máxima calidad de imagen.

## GAME BOY COLOR

### ALONE IN THE DARK



▸INFOGRAMES ▸Aventura
▸36,00 € ▸1 J, GBC

*La atmósfera de terror, su estilo de aventura y gráficos te convencerán. Pero eso sí, es un poco corto.*

**Puntuación** 90

### BEACH'N BALL




▸INFOGRAMES ▸Volley-playa
▸36,00 € ▸1-2 J, GBC

*Una de cuerpos Danone y arenas ardientes ahora que estamos en pleno verano. Y mucho volley.*

**Puntuación** 90

### DONKEY KONG COUNTRY



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸42,01 € ▸1-2 J, GBC, I

*Un plataformas increíble con acción a raudales y más divertido que ninguno. Rare, mejor que nunca.*

**Puntuación** 95

### DRAGON BALL Z

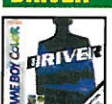
▸INFOGRAMES ▸Juego de cartas
▸34,95 € ▸1-2 J



*Extensos diálogos en castellano y un ambiente bien extraído de la serie de animación (momento de hacerse con todas sus películas), forman este juego de cartas que va a hacer las delicias de fans de este género (y de no tan fans). Si te atreves, no te arrepentirás. Y si conoces a un amigo que lo tenga, podrás pelear contra él y cambiar las cartas más raras.*

**Puntuación** 93

### DRIVER




▸INFOGRAMES ▸Acción
▸36,00 € ▸1 J, GBC

*Tres ciudades americanas sirven de escenario para las misiones que nos encarga la mafia.*

**Puntuación** 91

### HARRY POTTER



▸EA GAMES ▸RPG
▸42,01 € ▸1-2 J

*Si te emocionas con sus libros y has flipado con la peli, te caerás de espaldas con su juegazo.*

**Puntuación** 96

### INDIANA JONES



▸THQ ▸Aventura
▸42,01 € ▸1 J, GBC

*Diecinueve niveles, cortos pero intensos, plagados de atractivos puzzles por resolver.*

**Puntuación** 88

### MARIO GOLF

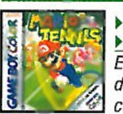


▸NINTENDO ▸Golf
▸36,00 € ▸1 J, GBC

*Es de golf, es de Rol, es de Mario y sabe dejarte pegado a la consola, aunque no te gusten ni golf ni Rol.*

**Puntuación** 93

### MARIO TENNIS



▸NINTENDO ▸Tenis
▸36,00 € ▸1-2 J, GBC, T

*El juego de tenis más completo, divertido, "rolero" y desafiante para cualquier consola.*

**Puntuación** 96

### METAL GEAR



▸KONAMI ▸Aventura
▸36,00 € ▸1-2 J, GBC

*Uno de los juegos que no deben faltar en tu GBC. Buen apartado técnico y duración garantizados.*

**Puntuación** 94

### MONSTRUOS



▸THQ ▸Plataformas
▸36,99 € ▸1J, GB

*Las claves del de Disney son un desarrollo más que divertido y un nivel técnico bastante trabajado.*

**Puntuación** 84

### PERFECT DARK



▸NINTENDO ▸Acción-aventura
▸42,01 € ▸1-2 J, GBC

*Rare reinventa el juego para ofrecer variedad de acción y jugabilidad estilo Game Boy. De culto.*

**Puntuación** 95

### POKéMON AMARILLO



▸NINTENDO ▸RPG
▸23,98 € ▸1-2 J, GB

*Perenne y agradecida presencia de Pikachu en un cartucho que sale a un precio más que atractivo.*

**Puntuación** 91

### POKéMON CRISTAL

▸NINTENDO ▸RPG
▸45,02 € ▸1-2 J, Printer, Infr.



*Ofrece en un cartucho todo lo que dan las demás ediciones, y por si fuera poco se inventa novedades como la Torre de Batalla y la explosiva entrenadora femenina. Aunque en realidad es una extensión de las ediciones Oro y Plata, tanto en lo que se refiere a jugabilidad como técnicamente intenta evolucionar un punto más el mundo Pokémon.*

**Puntuación** 98

### POKéMON ORO Y PLATA



▸NINTENDO ▸RPG
▸45,02 € ▸1-2 J, GB, Infr., Printer

*Las novedades en cuanto a PokéGear, guarderías, formas de Unown... ¡te atraparán sin remedio!*

**Puntuación** 97

### POKéMON PINBALL



▸NINTENDO ▸Pinball
▸36,00 € ▸1 J, GB

*Se sale en jugabilidad. Tiene dos mesas y un sinfín de secretos. Te lo quitarán de las manos.*

**Puntuación** 95

### POKéMON PUZZLE CHALLENGE



▸NINTENDO ▸Tetris
▸39,01 € ▸1-2 J, GBC

*Tiene ritmo, tiene Pokémon y te va a revolucionar el coco. Y lo mejor, juega con las ediciones Oro y Plata.*

**Puntuación** 94

### POKéMON ROJO/AZUL



▸NINTENDO ▸RPG
▸23,98 € ▸1-2 J, GB

*El cartucho que inició la revolución: de ventas, de inteligencia artificial, de planteamientos, de consolas...*

**Puntuación** 90

### POKéMON TRADING CARD



▸NINTENDO ▸Cartas
▸36,00€ ▸1-2 J, GB

*Si te gusta el juego de cartas intercambiables, no busques más: has encontrado el título perfecto.*

**Puntuación** 91

### RAYMAN



▸UBI SOFT ▸Plataformas
▸36,00€ ▸1-2 J, GBC

*¿Poco original? Y qué más da. Es dinámico, jugable, encantador y está lleno de sorpresas.*

**Puntuación** 93

### LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. DRAGON BALL Z: GUERREROS DE LEYENDA
2. HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL
3. POKéMON CRISTAL
4. LEGEND ZELDA: ORACLE OF SEASONS
5. SUPER MARIO BROS. DELUXE
6. LEGEND ZELDA: ORACLE OF AGES
7. MONSTRUOS, S.A.
8. WARIOLAND 3
9. SPIDER-MAN 2: THE SINISTERS SIX
10. POKéMON PLATA

### RESIDENT EVIL GAIDEN



▸CAPCOM ▸Aventura
▸42,01€ ▸1 J, GBC

*La saga de Capcom visita GBC con una aventura en la que destaca su original sistema de combate.*

**Puntuación** 85

### SNOOPY TENNIS



▸INFOGRAMES ▸Tenis
▸34,99€ ▸1-2 J, GBC

*Una licencia de lujo, con Snoopy y sus amigos en perfecta forma, y un nivel técnico muy convincente.*

**Puntuación** 90

### SPIDER-MAN 2



▸ACTIVISION ▸Plataformas
▸39,00€ ▸1 J, GBC

*Atractiva combinación de plataformas y lucha, con un Spidey que se mueve mejor que nunca.*

**Puntuación** 88

### SUPER MARIO BROS DX



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸36,00€ ▸1-2 J, GBC

*Clásico entre los clásicos, es uno de los mejores plataformas de GBC, y además te durará: garantizado.*

**Puntuación** 94

### THE FISH FILES



▸MICROIDS ▸Aventura gráfica
▸36,00€ ▸1J, GBC

*Una aventura gráfica con la que te partirás de risa. Guión alucinante y aspecto técnico envidiable.*

**Puntuación** 95

### ZELDA ORACLE OF AGES/SEASONS



▸NINTENDO ▸RPG
▸39,01 € ▸1J, GBC

*Dos cartuchos complementarios. Con el desarrollo más movido, los puzzles más puñeteros...*

**Puntuación** 99

## NINTENDO 64

### BANJO-TOOIE

▸NINTENDO ▸Aventura
▸75,07 € ▸1-4 J, R, E

*Mucho más grande que la primera entrega, y con la firma de Rare. Un superéxito.*

**Puntuación** 97

### DONKEY KONG 64

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸78,07 € ▸1-4 J, R, E

*El platatormas más completo creado hasta la fecha para Nintendo 64. ¡¡Bestial!!*

**Puntuación** 97

### GOLDENEYE 007



▸NINTENDO ▸Espías
▸39,00 € ▸1-4 J, R

*Un shooter de espías genial. Increíble inteligencia artificial y jugabilidad ejemplar.*

**Puntuación** 94

### PERFECT DARK



▸NINTENDO ▸Espías
▸66,05 € ▸1-4 J, R, E, T

*¿De verdad hace falta que te digamos que éste es el mejor juego de espías jamás visto?*

**Puntuación** 98

### POKéMON SNAP



▸NINTENDO ▸Fotografía
▸36,00 € ▸1J

*Una isla con Pokémon en su hábitat natural. Objetivo: consigue la mejor pose.*

**Puntuación** 94

### POKéMON STADIUM 2



▸NINTENDO ▸Combate
▸69,06 € ▸1-4 J, T

*Si te gusta el combate Pokémon, enseguida sabrás de qué son capaces.*

**Puntuación** 92

### SUPER SMASH BROS

▸NINTENDO ▸Lucha
▸55,00 € ▸1-4 J, R

*Aprovechando el tirón de la versión "Brosiana" de GameCube, seguro que a muchos os ha dado por pasar por el centro comercial para pillaros este "incunable". Habéis hecho bien. Ya sabéis que podréis elegir héroe Nintendo entre los 8 personajes disponibles, todos bien conocidos de la galería Nintendo, y disfrutar de la gran variedad de golpes que van a propinarse. Ah, su desarrollo es muy original.*

**Puntuación** 91

### ZELDA: MAJORA'S MASK




▸NINTENDO ▸RPG-Acción
▸75,00 € ▸1 J, R, E

*Baja el listón de adicción respecto a la entrega anterior. Los gráficos, por encima.*

**Puntuación** 96

### ZELDA: OCARINA OF TIME




▸NINTENDO ▸RPG-Acción
▸57,04 € ▸1 J, R

*Un gran argumento, enorme calidad técnica y sobre todo enganchante. Obra maestra.*

**Puntuación** 99

**ABREVIATURAS UTILIZADAS** J: número de jugadores, R: Rumble Pak, C: Controller Pak, E: Expansion Pak, T: Transfer Pak

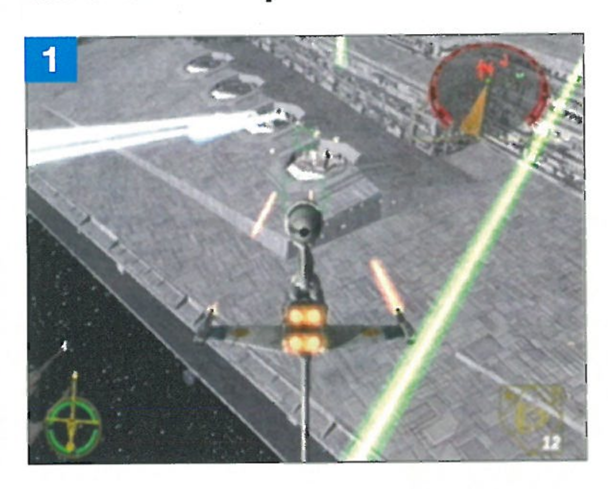
- Acabamos el juego, con todos los secretos y naves.
- Descubrimos todas las mejoras: Esclavo 1, torpedos, misiles...
- Destruimos cruceros imperiales y destructores estelares.
- ¿Cuántas medallas de oro has conseguido?

Esto es entre tú y la Estrella de la Muerte

# STAR WARS ROGUE LEADER

SEGUNDA PARTE

**¿Te seduce el reverso tenebroso de la Fuerza? Pues si es así, lee esta nueva entrega de la guía Rogue Leader y sabrás cómo hay que jugar para poder pilotar la nave personal de Darth Vader. Por fin los "malotes" del otro lado van a tener su oportunidad de disfrutar. Bueno, a eso nos apuntamos todos...**


1


2

## MISIÓN 5
### Encuentro con la Razor

**Objetivos de la misión:**

1. **Protege el asedio.**
2. **Protege la fragata Redención.**
3. **Destruye los generadores de escudo imperiales.**
4. **Destruye la cubierta de mando imperial.**

Esta es la primera misión en la que **te enfrentas a un crucero imperial.** Su potencia de fuego es tan alta que te resultará complicado no perder las tres naves antes de acabar la misión.

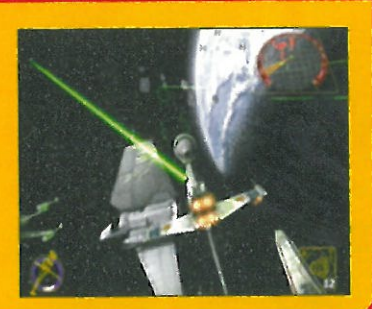
Hay **dos mejoras técnicas** que debes tener para facilitar esta misión: los **escudos avanzados y los láser avanzados.**

Puedes abordar la misión tratando de cumplir los objetivos o ir a destruir el crucero imperial. Si optas por lo primero, fíjate en los dos cañones del crucero que disparan los **láser de color azul y ve a destruirlos** [1]. Así la fragata Redención durará mucho más mientras eliminas a los TIEs.

La mejor forma de abordar esta misión es **ir directamente a destruir el crucero imperial.** Es también la estrategia para conseguir la **medalla de oro,** aunque mejor intentarlo cuando tengas también la **mejora de los torpedos de protones** de seguimiento (los consigues en La venganza sobre Kothlis). Con los torpedos de seguimiento resultará muy sencillo cumplir el requisito de número de enemigos y de eficacia

### MEJORAS TÉCNICAS: BOMBAS DE PROTONES AVANZADAS

En cuanto empiece la misión, acelera la nave y dirígete a la zona central del crucero imperial. Cuando estés lo suficientemente cerca verás una lanzadera imperial rumbo al crucero para intentar atracar. Destrúyela y recoge el cilindro de su interior para conseguir las bombas de protones avanzadas. Con esta mejora, las bombas de protones del Ala-Y serán más poderosas y aumentarán su radio de destrucción permitiendo ajustar la eficacia de la puntería.



### REQUISITOS PARA LAS MEDALLAS (NV. 5)

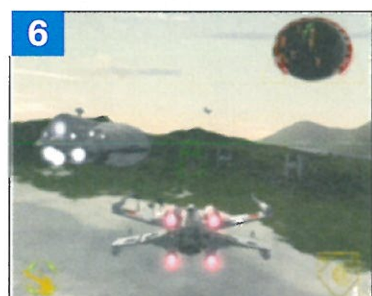
| DATOS | BRONCE | PLATA | ORO |
|---|---|---|---|
| Tiempo utilizado | 4:30 | 2:58 | 1:19 |
| Enemigos destruidos | 10 | 10 | 10 |
| Eficacia puntería (%) | 8 | 20 | 60 |
| Aliados perdidos | 2 | 2 | 0 |
| Vidas perdidas | 2 | 2 | 1 |
| Eficacia ordenador (%) | 10 | 50 | 85 |

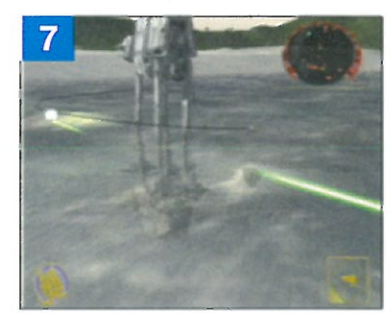


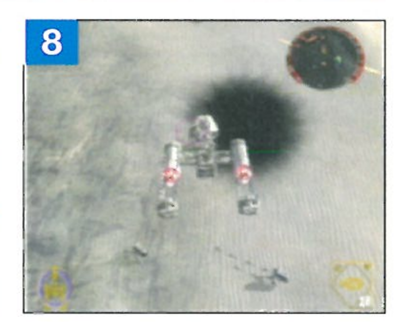







de la puntería. No olvides un detalle: a la vez que **disparas láser sobre un objetivo puedes lanzar torpedos** sobre otros.

Para destruir el crucero imperial lo primero que tienes que hacer es **pulsar R y acelerar el Ala-B** hasta situarte cerca de una de las bolas que hay sobre el puente de la nave [2]. A continuación dispara los láser hasta destruir la bola, ve a por la otra y haz lo mismo [3]. Después deberás situarte debajo del crucero y destruir el último generador de escudo [4]. Una vez hecho, cambia la vista de la nave a la de cabina y **lánzate sobre la cubierta de mando** en kamikaze. La vista de cabina aumentará la precisión de esta maniobra [5]. **En cuanto impactes sobre la cubierta, el destructor caerá.** No debes preocuparte por destruir el Ala-B: no contará como una vida perdida. Ten presente esto para la medalla de oro.

## MISIÓN 6
## Venganza sobre Kothlis

**Objetivos de la misión:**

1. **Protege al transporte de los TIE.**
2. **Defiende a los comandos para que vuelvan a capturar todos los datos.**
3. **Destruye todos los AT-ATs.**
4. **Destruye todos los AT-PTs.**
5. **Crea una grieta con bombas en el Destructor Estelar para los comandos.**

En la primera parte de esta misión tienes que **proteger al transporte rebelde del ataque de los TIE** [6]. Procura disparar a todas las naves enemigas que vuelen cerca del transporte y, cuando estés próximo al Destructor Estelar, **ordena a tus compañeros que destruyan los cañones.**

En cuanto el transporte aterrice aparecerá el símbolo de la Alianza detrás de él. Ahora puedes **cambiar de nave y utilizar los Speeder para tumbar a los tres AT-AT** junto al destructor. Recuerda que para tirar un AT-AT tienes que usar el **cable de remolque del Speeder y volar alrededor de sus patas** [7].

Aparecerá un nuevo símbolo de la Alianza detrás del transporte y podrás cambiar de nave para usar un **Ala-Y.** El objetivo ahora es **destruir todos los AT-PTs** que se acerquen o lleguen a la playa [8].

Cuando elimines a los AT-PTs te indicarán que el siguiente objetivo es tirar varias bombas para **abrir una grieta en el casco del destructor.** Usa el ordenador de tiro y verás en color amarillo la superficie que tienes que bombardear [9]. Lanza alrededor de **diez bombas** y no te preocupes por quedarte sin ellas, **el Ala-Y las regenera automáticamente.**

Después de abrir la grieta en el casco, debes seguir sobrevolando la zona y destruyendo a todos los AT-PTs que se acerquen a la playa. Pasado un rato, la misión habrá terminado.

Para conseguir **medalla de plata,** la mejor nave es el **Ala-B mejorada con los torpedos de protones buscadores.** Tampoco está de más que tengas la mejora de las bombas de protones avanzadas para el Ala-Y. En cuanto a la **medalla de oro,** la nave adecuada es el **Esclavo 1 con los misiles de racimo avanzados guiados** (puedes hacerte con ellos en la Batalla de Endor). Aunque la nave maniobra mal, este tipo de misiles te permitirán completar la primera parte de la misión liquidando a un montón de enemigos con una increíble precisión [10]. Nada más empezar con el Esclavo 1, mira a la izquierda y destruye los dos TIE Interceptor que se acercan. Para

### MEJORAS TÉCNICAS: TORPEDOS DE PROTONES BUSCADOR AVANZADOS

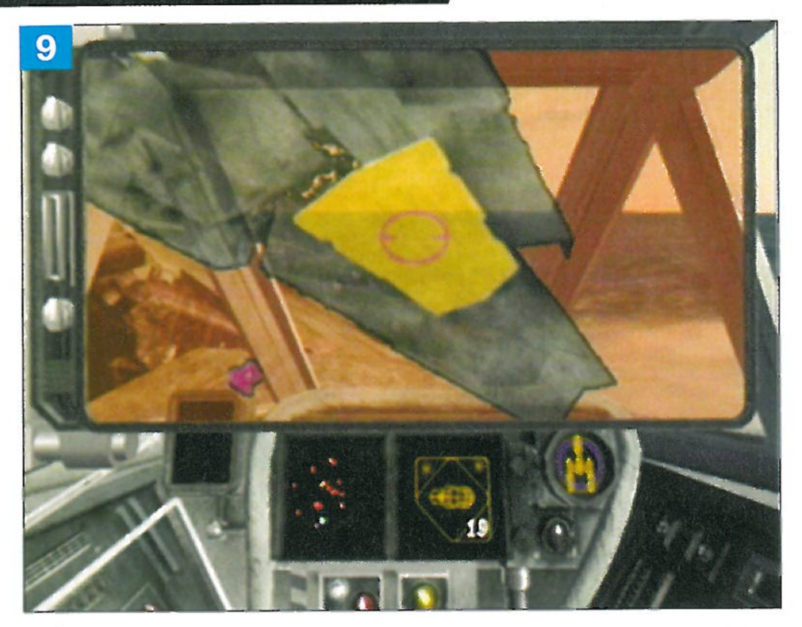
Esta mejora está situada en el puente del destructor estelar. Después de haber abierto la grieta en el destructor, sigue volando hacia el puente y entra en el agujero que hay en la parte izquierda. Dentro encontrarás un cono blanco que contiene esta tecnología.

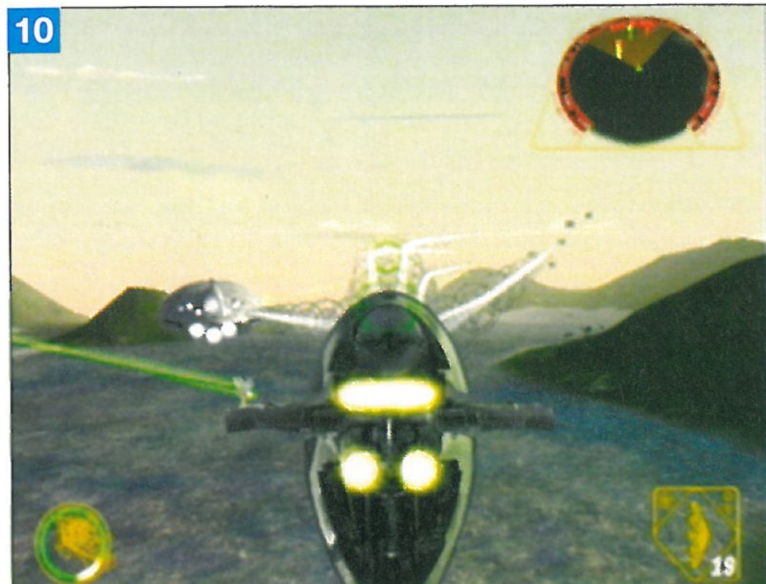
Esta mejora es una de las más importantes del juego. Hace que los torpedos de protones del Ala-X y del Ala-B sigan a las naves enemigas una vez que los disparemos.



### REQUISITOS PARA LAS MEDALLAS (NV. 6)

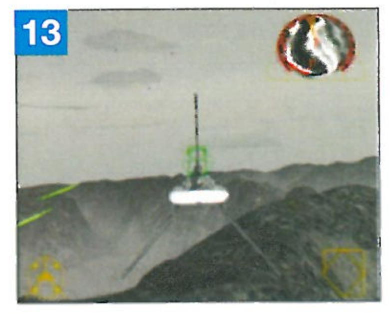
| DATOS | BRONCE | PLATA | ORO |
|---|---|---|---|
| Tiempo utilizado | 13:00 | 11:30 | 9:55 |
| Enemigos destruidos | 45 | 75 | 100 |
| Eficacia puntería (%) | 7 | 14 | 27 |
| Aliados perdidos | 4 | 3 | 2 |
| Vidas perdidas | 2 | 2 | 0 |
| Eficacia ordenador (%) | 12 | 42 | 85 |

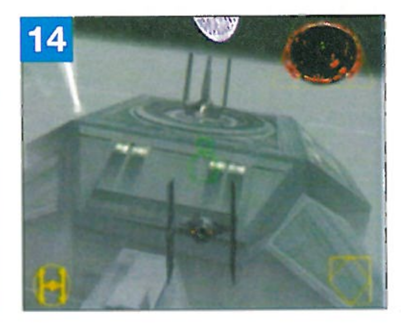

9


10


11


12


13


14

completar el número de enemigos eliminados será mejor que **no te ayudes de tus compañeros** y los envíes de vuelta a la base.

## MISIÓN 7
## Robo en la academia imperial

**Objetivos de la misión:**

1. **Evita o desactiva los sensores imperiales en los cañones.**
2. **Roba una lanzadera imperial.**
3. **Reúnete en el punto de encuentro.**

### LA MISIÓN POR EL DÍA (6 a.m. a 6 p.m).

Por el día manejas el **Ala-Y. Debes volar bajo y usar el cañón de iones** para desactivar todos los sensores imperiales [11]. Justo al final del cañón tendrás que girar a la izquierda y **desactivar cuatro sensores** que están colocados de una forma endiablada. Vuela pulsando el freno y dispara el cañón de iones antes de acercarte a cada sensor.

Al lado del último sensor imperial hay una bifurcación. El primer camino de la derecha lleva a un área con varias plataformas de TIEs. Sigue el camino que indica el radar hasta que veas la academia. Ahora dirígete a la plataforma de la lanzadera y destruye las cuatro torres que la rodean [12]. Si no destruyes estas torres, sus disparos derribarán la lanzadera.

Finalmente tienes que **pilotar la lanzadera imperial** hasta el punto de encuentro [13]. No te entretengas mucho sobrevolando la academia o los TIEs acabarán por derribarte.

### LA MISIÓN POR LA NOCHE (6 p.m. a 6 a.m.).

Si intentas cumplir esta misión a partir de las seis de la tarde tendrás que **manejar un Speeder** para completar todos los objetivos. Al comenzar la misión tendrás que volar bajo a lo largo del cañón y lo más alejado posible de todos los sensores imperiales. Cuando llegues cerca del último, estarás en una bifurcación. Aunque puedes tomar el primer camino de la derecha, quizá por la noche sea más adecuado ir por el segundo. Llegarás a un **puesto avanzado del imperio** con un TIE en el suelo. Consulta el recuadro que publicamos en la siguiente página ("Cómo usar el Tie en las misiones") para no perdértelo.

Sigue el radar hasta la academia y continúa volando hasta divisar la

### MEJORAS TÉCNICAS (Por el día): MISILES DE IMPACTO AVANZADOS

Cuando llegues a la academia olvídate por un momento de la lanzadera y dirígete a la zona derecha. Pronto verás un pequeño hangar en cuyo interior podrás encontrar esta mejora técnica. Vuela bajo, introdúcete en él, como estamos haciendo en la pantalla de la derecha, y hazte con ella rápidamente.

Con esta mejora, los misiles del Ala-A y del Halcón Milenario se vuelven más potentes. Para que nadie te pueda toser. ¡Achúuuuss!



### MEJORAS TÉCNICAS (Por la noche): BOMBA PROTÓNICA DE RACIMO AVANZADA

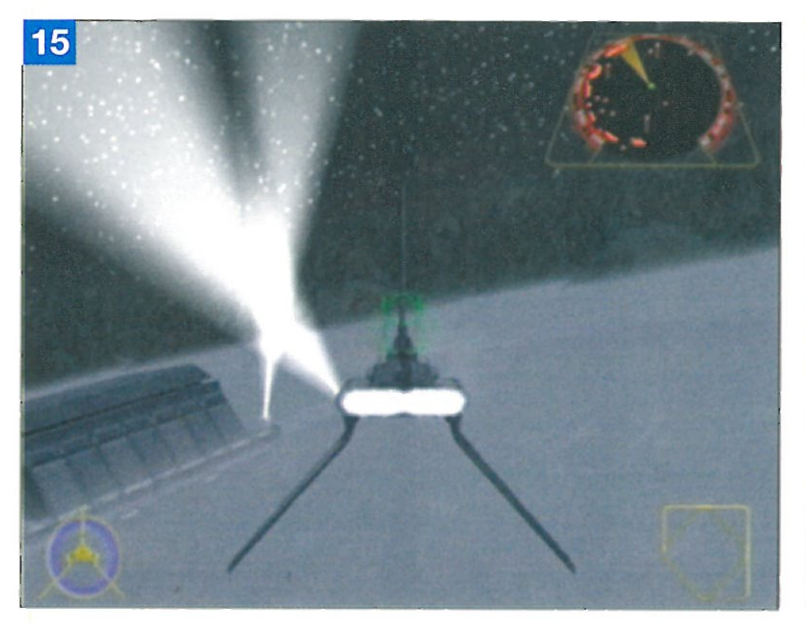
Cuando llegues a la academia debes dirigirte al pequeño hangar que hay en la zona izquierda. Vuela en su interior y obtendrás una nueva mejora técnica. Si te pierdes, guíate con esta pantalla que tienes a la derecha.

Con esta mejora, las bombas del Ala-Y se fragmentarán aumentando su poder y radio de destrucción. De esta manera será mucho más fácil conseguir las cuatro medallas de oro, tanto de la misión 4 (Prisión de Maw), como de la 6 (Venganza sobre Kothlis).



### REQUISITOS PARA LAS MEDALLAS (NV. 7)

| DATOS | BRONCE | PLATA | ORO |
|---|---|---|---|
| Tiempo utilizado | 7:20 | 6:05 | 4:12 |
| Enemigos destruidos | 15 | 29 | 51 |
| Eficacia puntería (%) | 7 | 25 | 49 |
| Aliados perdidos | 0 | 0 | 0 |
| Vidas perdidas | 2 | 1 | 0 |
| Eficacia ordenador (%) | 15 | 45 | 100 |


15


16


17


18


19


20

plataforma de la lanzadera [14]. Antes de subir, tienes que **destruir las cuatro torres de alrededor.** Entonces debes robar la lanzadera y dirigirte al punto de encuentro [15].

La **medalla de oro** puedes intentar conseguirla a cualquier hora del día. Para apuntarte enemigos destruidos dedícate a acabar con todos los TIEs que veas en el suelo, tanto en las plataformas como en el **aeropuerto de la academia.** Como el tiempo es muy ajustado, ya lo comprobarás por ti mismo, no lo pierdas tontamente tratando de completar la misión con los TIE. Déjalo para otro momento.

## CÓMO USAR EL TIE EN LAS MISIONES



Si tienes paciencia y completas el nivel del Robo en la Academia Imperial usando el TIE, tanto por el día como por la noche, esta bonita nave aparecerá en el hangar para que puedas utilizarla en diferentes misiones.

## MISIÓN 8
## Asalto en Bespin

**Objetivos de la misión:**

1. **Asegura las plataformas de gas Tibanna.**
2. **Destruye los generadores de energía de la ciudad.**
3. **Defiende las plataformas de gas Tibanna de los bombarderos TIE.**

Nada más empezar la misión, verás una plataforma de gas Tibanna y junto a ella un **globo aerostático que transporta seis turboláser.** En lugar de destruirlos uno por uno, puedes acercarte al globo y **disparar a los bidones de combustible** que están en el interior, en la parte de arriba [16]. Estos bidones sirven para calentar el aire y en cuanto destruyas uno, el globo entero y los turboláser saltarán por los aires [17].

Para asegurar una plataforma de gas, **envía a tus compañeros a por los TIE y destruye todos los globos que la rodeen.** Al finalizar, colabora con tus muchachos y derriba algún caza antes de dirigirte al siguiente grupo de plataformas. Contando la primera, hay un total de tres grupos de plataformas que debes asegurar antes de volar hacia la ciudad.

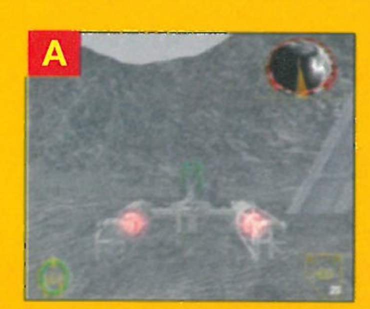
En cuanto te dirijas **hacia Bespin** debes usar el ordenador de tiro para observar las **manchas amarillas que indican los generadores** que hay que destruir. Puedes utilizar la nave

## CÓMO HACERSE CON EL TIE SIN PROBLEMAS

### POR EL DÍA

Cuando llegues a la bifurcación que hay junto al último sensor imperial, toma el primer camino de la derecha y continúa volando hasta una zona abierta en la que verás varias plataformas. A la derecha de esta zona encontrarás una antena de comunicaciones y justo antes de llegar a ella un camino (a la derecha). Si lo sigues, llegarás a una explanada en la que aparece otra antena de comunicaciones. Al pie de esta antena verás un TIE [A]. ¿Lo ves en la primera de las pantallas?

Tienes que sobrevolar la zona hasta que veas que el TIE aparcado empieza a volar. Dispara el cañón de iones sobre esta nave y verás como aparece en la tierra el símbolo de la Alianza [B]. Ahora puedes usar el TIE para completar la misión.

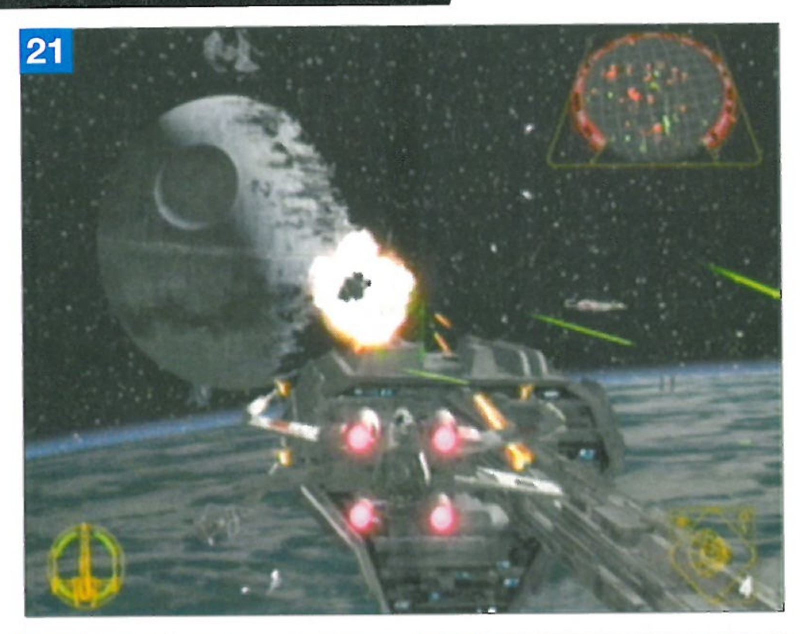

A


B

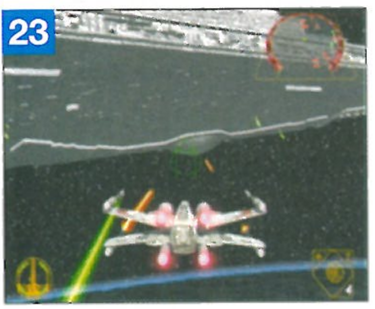
### POR LA NOCHE

En este caso, cuando llegues a la bifurcación que hay junto al último sensor imperial tienes que tomar el segundo camino de la derecha. Después de volar un rato a lo largo de este camino verás una animación en la que te hablan de un TIE abandonado junto a un puesto avanzado del imperio. Cuando te acerques a este edificio, observarás una mancha oscura en la zona izquierda. Es el piloto del TIE y tienes que dispararle para que aparezca el símbolo de la Alianza [C] que, como ya sabrás a estas alturas, te permite cambiar de nave. Echa un ojo a la pantalla de la izquierda.


C


21


22


23


24


25


26

principal o, si lo prefieres, en cuanto veas un símbolo de la Alianza, descender y cambiar a la nave que se usa para trasladarse por la ciudad [18], que por lo demás te resultará bastante maniobrable.

Para destruir los generadores, puedes volar dentro de las trincheras a lo largo de la ciudad [20] y acabar con ellos usando los láser, o puedes tomar altura y volarlos desde el aire.

Al destruir los tres generadores, deberás seguir el Radar 3D e acudir a proteger un último bonito grupo de plataformas. Tendrás que **destruir un par de globos y derribar hasta 5 bombarderos TIE** [20].

Para ganar la **medalla de oro,** cada globo que destruyes son seis objetivos que se añaden a tu cuenta, así que procura destruir todos los que puedas al volar por la ciudad.

## MEJORAS TÉCNICAS: MISILES BUSCADORES AVANZADOS

Después de destruir el primer globo y su plataforma de turboláser, dirígete hacia las siguientes plataformas de gas Tibanna. A la izquierda, junto al primer globo, verás una nave imperial en forma de cilindro. Destrúyela y la mejora técnica caerá sobre la plataforma de gas que hay al lado. Si no la ves, vuela algunos contenedores de gas para hacerla visible.

Esta mejora hace que los misiles del Ala-A (y del Halcón Milenario) persigan a los enemigos.



## REQUISITOS PARA LAS MEDALLAS (NV. 8)

| DATOS | BRONCE | PLATA | ORO |
|---|---|---|---|
| Tiempo utilizado | 11:00 | 8:55 | 6:40 |
| Enemigos destruidos | 45 | 75 | 110 |
| Eficacia puntería (%) | 12 | 30 | 65 |
| Aliados perdidos | 41 | 32 | 29 |
| Vidas perdidas | 2 | 1 | 0 |
| Eficacia ordenador (%) | 10 | 32 | 72 |

## MISIÓN 9
## Batalla de Endor

**Objetivos de la misión:**
1. **Protege la fragata médica.**
2. **Destruye los bombarderos TIE.**
3. **Protege la flota.**
4. **Acaba con los dos Destructores Estelares.**

En la primera parte de la misión debes derribar a todos los TIEs que tengas a tiro. Colócate **cerca de la fragata médica** [21] y procura ser rápido derribando naves. También puedes pedir a tus compañeros que te echen una mano.

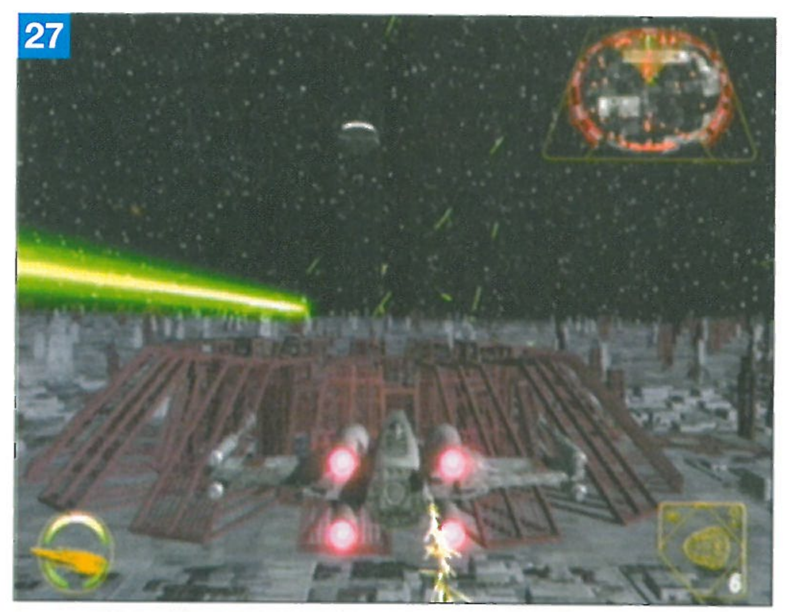
Cuando parezca que la fragata está fuera de peligro, aparecerá una oleada de bombarderos [22]. Si no los distingues, usa el ordenador de tiro para verlos en color amarillo.

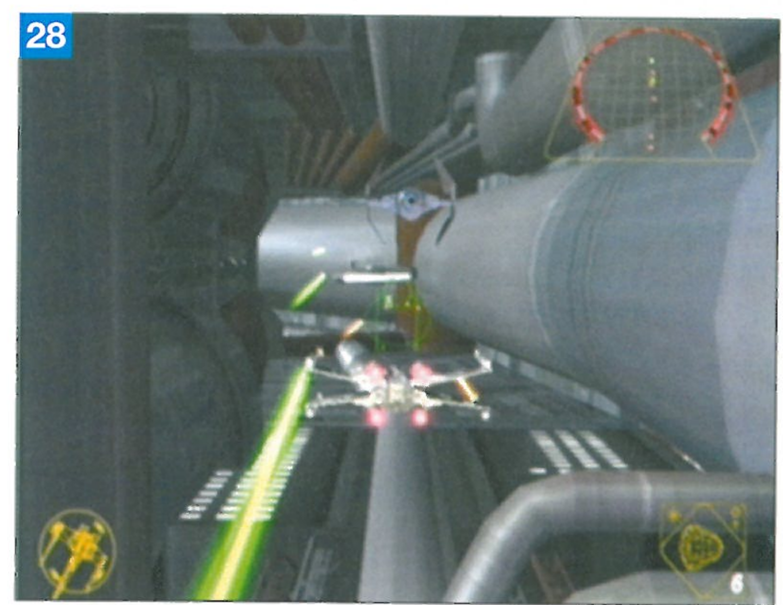
Cuando acabes con ellos, llega la segunda fase de la misión. Hay que dirigirse hacia los **dos Destructores Estelares,** destruir los generadores de escudo y luego la cubierta de mando. El método ya lo conoces de la **misión Encuentro con la Razor,** pero esta vez debes procurar no lanzar las naves en plan kamikaze contra la cubierta de mando.

La mejor manera de atacar a los destructores es empezar destruyendo **el generador de escudo inferior,** primero el del destructor de la izquierda e inmediatamente después el de la derecha [23]. Entonces tienes que destruir las bolas que hay en el puente, pero atacando por la parte trasera del destructor para tener más posibilidades [24]. Cuando hayas acabado con los generadores de escudo, usa la vista de cabina, dirígete a toda velocidad hacia la cubierta y, cuando estés cerca, comienza a disparar. Si tu ataque contra la cubierta falla, es bastante más recomendable sacrificar la nave y lanzarla contra ella en lugar de repetirlo.

Cuando caigan los destructores, tendrás que aguantar un rato el ataque de algunos TIE hasta que termine la misión.

Para intentar la **medalla de oro,** las naves más adecuadas son el **Ala-X y el Ala-B** con todas sus mejoras técnicas [25]. Tanto el tiempo como el número de enemigos no deben resultar un problema a estas alturas, pero el uso del ordenador de tiro y el número de naves perdidas son otro cantar. Porque veamos, si pierdes una nave en la primera parte de la misión, será mejor que vuelvas a empezarla. Recuerda también **pedir a tus compañeros que se lancen sobre los cañones de los destructores** para que tu ataque sobre ellos tenga más probabilidades de éxito. En estas misiones nada es tan importante como un buen trabajo de equipo. Que te quede muy claro.


27


28


29


30


31


32

## MISIÓN 10
## Ataque al núcleo

**Objetivos de la misión:**

1. **Protege el Halcón Milenario.**
2. **Alcanza la entrada al núcleo de energía.**
3. **Destruye el núcleo de energía.**

Primero debes **escoltar al Halcón Milenario** [26] y derribar todos los TIEs a su cola. Llegarás a la entrada al **interior de la Estrella de la Muerte** [27]. Segunda fase.

En el interior tienes derribar a los TIEs que se pongan en la cola del Halcón Milenario [28] y esquivar los tubos en tu camino al núcleo. Al verlo, acércate a la pieza en la parte superior derecha [29] y dispara hasta destruirlo. Usa el ordenador de tiro.

Cuando explote el núcleo, vuelve con el Halcón por donde viniste [30], pero ahora deberás llevar una velocidad mínima que impida que las llamas de la explosión te alcancen [31]. No olvides que cuando el Ala-X lleva las alas cerradas la velocidad se controla con pequeños toques en los botones L (frenar) y R (acelerar).

En esta misión hay un **pequeño truco.** Si estrellas tu nave en cuanto veas que el Halcón Milenario está a punto de entrar al interior de la Estrella de la Muerte, no perderás una vida y encima empezarás la segunda fase con la nave intacta.

Para la **medalla de oro,** lo más complicado será conseguir el número de enemigos destruidos. No tendrás suficiente con derribar a todos los TIEs, así que será mejor que te dediques a **destruir algunas de las torres de turboláser** que hay en la superficie [32].

## MEJORAS TÉCNICAS: MISIL BUSCADOR DE RACIMO

Debes destruir el destructor que ves a tu izquierda. Después de explosionar su cubierta, comenzará a caer sobre la planeta. Síguelo y, en cuanto pare, vuela alrededor del hangar (el agujero que hay en la parte inferior) hasta que consigas la mejora. Lo normal será que, aunque no la veas, te baste con acercarte al hangar para completarlo.

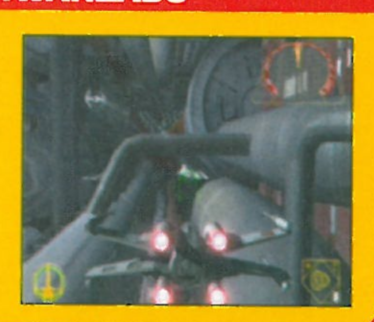
Esta mejora hará que las naves Esclavo 1 y el TIE Avanzado puedan destruir con gran precisión varios objetivos a la vez (con un disparo).



## MEJORAS TÉCNICAS: ORDENADOR DE TIRO AVANZADO

En el interior de la Estrella de la Muerte, en el último tramo de túnel que hay antes de llegar al núcleo, mira a la derecha y verás esta mejora bajo el último grupo de tubería.

Esta mejora permite que el ordenador de tiro permanezca constantemente activado sin necesidad de mantener pulsado el botón Y. Además, si usas el Stick C mientras estás en el modo ordenador de tiro, podrás resaltar las naves que quieres que ataquen tus pilotos.



## REQUISITOS PARA LAS MEDALLAS (NV. 9)

| DATOS | BRONCE | PLATA | ORO |
|---|---|---|---|
| Tiempo utilizado | 13:00 | 11:20 | 10:00 |
| Enemigos destruidos | 31 | 46 | 60 |
| Eficacia puntería (%) | 8 | 20 | 31 |
| Aliados perdidos | 10 | 9 | 6 |
| Vidas perdidas | 2 | 2 | 1 |
| Eficacia ordenador (%) | 10 | 40 | 80 |

## REQUISITOS PARA LAS MEDALLAS (NV. 10)

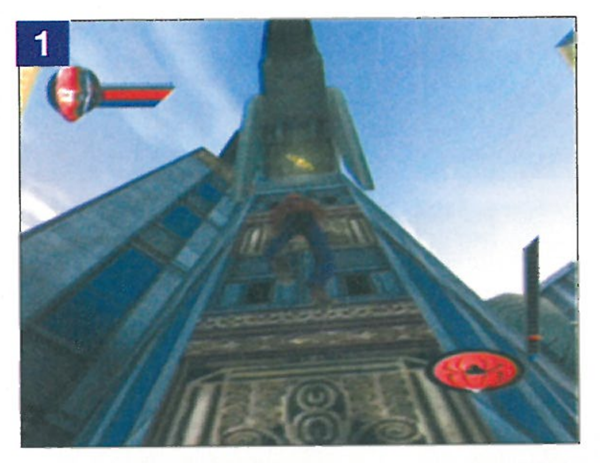
| DATOS | BRONCE | PLATA | ORO |
|---|---|---|---|
| Tiempo utilizado | 7:00 | 6:15 | 5:05 |
| Enemigos destruidos | 29 | 36 | 60 |
| Eficacia puntería (%) | 10 | 21 | 32 |
| Aliados perdidos | 0 | 0 | 6 |
| Vidas perdidas | 2 | 2 | 1 |
| Eficacia ordenador (%) | 20 | 45 | 95 |

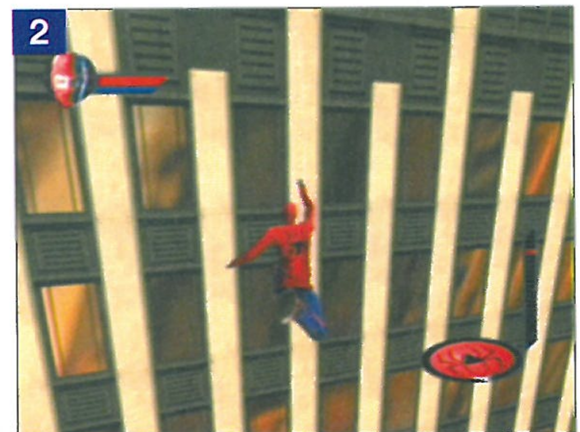
- Consigue todos los combos y movimientos especiales.
- Derrota a todos los enemigos finales.
- Rescata a Mary Jane de las garras del Duende Verde.
- Diviértete probando los trucos más secretos.

Ayuda a "Spidey" a vencer al Duende Verde

# SPIDER-MAN

**A pesar de contar con poderes sobrenaturales, la tarea de un superhéroe no es fácil, sobre todo cuando también entra en liza "gentuza" como Escorpión y compañía. Menos mal que aquí estamos para echarle una mano…**


1


2



3


4

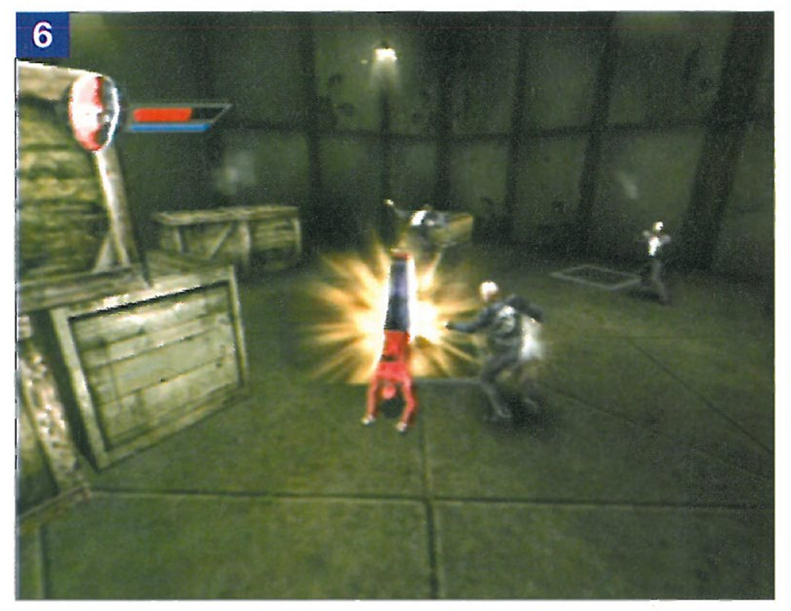

5

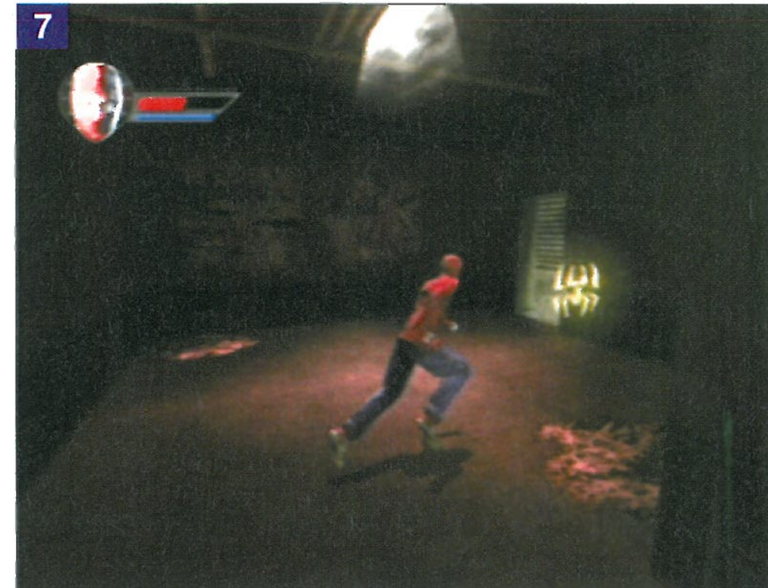
## NIVEL 1
### Searching for Justice

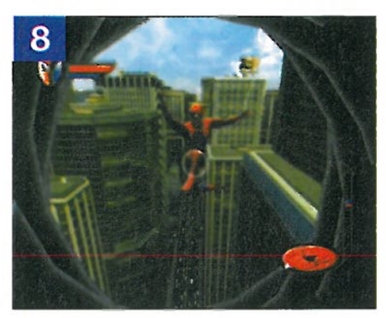
Nada más empezar, recoge la **araña dorada** que está justo debajo de donde te encuentras. Ella te permitirá aprender el **combo Field Goal (B, B, X)** [1]. Luego vete a por otra de estas arañas que está localizada **en lo alto de un rascacielos** de bonito color amarillento [2] y obtendrás el movimiento **Web Hit (B, B, Y)**. Cuando termines, ya puedes dedicarte a cumplir el objetivo que se te pide en esta misión, y que no es otro que **acabar con 16 miembros de la banda** de maleantes que liquidaron al tío de Peter. De modo que déjate guiar por la brújula y no tendrás el más mínimo problema.

## NIVEL 2
### Warehouse Hunt

Ve por la puerta, baja las escaleras y obtén otro de los iconos dorados con el combo **Back-Flip Kick (B, X, X)** [3]. Por aquí llegarás a un recinto donde te esperan varios enemigos con cara de malos. **Ve por el techo** para evitar ser visto y accede a la siguiente zona, donde los chicos te van a dar una buena bienvenida. Ve de nuevo por el techo para pasar inadvertido. Entra por la otra puerta y prepárate porque te asaltarán otros cuantos tipos duros. Acaba con ellos y ve por la puerta del garaje, que te llevará directamente al lugar donde está el asesino del tío de Peter [4]. De todas formas, en cuanto te vea saldrá corriendo por una puerta que quedará bloqueada, y **necesitarás un fusible** para poder abrirla. El susodicho se encuentra en posesión de uno de los maleantes, así que deberás atraparle. De repente, una especie de remolcador penetrará en la sala donde estás y explotará [5], dejando una vía libre. Ve por ella hasta que te des de bruces con una barrera electrificada. Toma entonces el otro camino, encuentra el interruptor y actívalo. Vuelve por donde has venido y avanza por la otra ruta hasta que llegues a la **habitación de control.** Avanza un poco más y darás con una puerta cerrada, detrás de la que podrás encontrar al tipo que tiene el fusible. Dirígete entonces hacia la izquierda y accede al conducto de ventilación por el que irás a parar a una sala con otro interruptor. Púlsalo y entonces ve en busca del tipo del fusible. Véncele y corre hasta la sala de control. Devuelve el fusible a su sitio y avanza hacia la puerta por la que huyó el asesino. Despacha a cuantos enemigos te salgan al paso y por fin superarás este largo nivel.




## NIVEL 3
## Birth of a Hero

Sube por el conducto de ventilación que hay en el techo de la salita en la que te encuentras y déjate caer. Acto seguido te atacarán unos cuantos hombres a los que deberás doblegar a base de acrobacias [6]. Bien, toma el camino donde está la interrogación y esquiva el vapor de las tuberías para seguir avanzando. Hazte con el movimiento **Handspring (X, A, A)** [7] y pelea contra un grupo de criminales que encontrarás en la siguiente estancia. Hazte con la llave que poseía uno de ellos y entra por la puerta. Sube por las escaleras, vuelve a esquivar otra serie de tuberías rotas y llega hasta la parte más elevada del edificio. Ahí darás con el asesino que, nada más verte, intentará acabar contigo. Pégate al techo y lánzale telarañas hasta que diga basta. Si te mantienes lejos de su potente arma, lograrás abatirle sin demasiados problemas.

## NIVEL 4
## Oscorp´s Gambit

En este nivel sólo tienes que ir **siguiendo las instrucciones que te va dando el propio Spiderman** (balancearte un poco, fijar la cámara y hacer un par de acrobacias para salir guapo en las fotos [8]) para, finalmente, derrotar a unos cuantos robots. Chupao, vamos.

## NIVEL 5
## The Subway Station

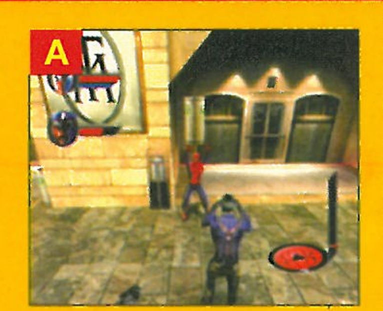
En este escenario debes **salvar a unos guardias de seguridad** que están siendo atacados por los esbirros de Shocker [9]. Guíate por la brújula para localizarles. Por el camino puedes recoger un par de **arañitas doradas** que te pillan de paso para dominar los combos **Scissor Kick (X, B, X) y High Web Hit (B, X, Y).** Cuando termines, Shocker aparecerá en escena para poner en peligro la vida de un joven que no para de hablar por teléfono (¡dichosos móviles!). Ve por él y llévalo hasta el círculo rojo del suelo [10]. Después ya sólo te queda liquidar a unos cuantos enemigos más y listo para saltar de fase.

## NIVEL 6
## Chase Through the Sewer

Elimina a los individuos que te atacan nada más comenzar y avanza por las cloacas, donde te estará esperando otro tipo al que quitar una llave. Deshazte de él, recoge la llavecita y ve por la puerta que permanecía cerrada. Esta puerta comunica con un **túnel encharcado.** Ve por él hasta que llegues a una gran sala custodiada por varios enemigos. Dales una lección y activa los dos interruptores que verás a ambos lados de la zona. Ve por la puerta del nivel inferior y accederás a una sala

## CONSEJOS PARA JUGAR MEJOR

**1 El primer consejo que vamos a darte es el más importante:** no quites la vista de la brújula ni del indicador de nivel de altura que aparecen en la parte inferior derecha de la pantalla. De esta forma evitarás perderte por los escenarios y además localizarás los objetivos principales rápidamente.




**2 Siempre que entres en una estancia llena de enemigos,** liquida primero a los que vayan armados [A], pues son los únicos que pueden hacerte daño desde larga distancia y, además, los balazos te quitan bastante energía.

**3 Aprovecha los objetos que hay repartidos por los escenarios.** Con un simple extintor o con un coche es posible cargarse a varios rivales de una vez. No desestimes el valor de algunos objetos que en apariencia parecen inservibles




**4 Cuando te encuentres en dificultades, una buena** estrategia es retirarse a tiempo [B]. En ese caso lo mejor es lanzar una telaraña y colgarse del techo, ya que este lugar está fuera del alcance de la mayoría de los maleantes, si es que no van armados.




**5 Siempre que te sea posible elude peleas innecesarias,** bien sea avanzando por los decorados sigilosamente o bien "pasando" de los enemigos que te salgan al paso. Ahorrarás tiempo y esfuerzo.

**6 Saber manejar la cámara manualmente** es fundamental. La cámara automática te deja "vendido" en más de una ocasión [C], por lo que debes corregir la perspectiva con frecuencia para no decir adiós.



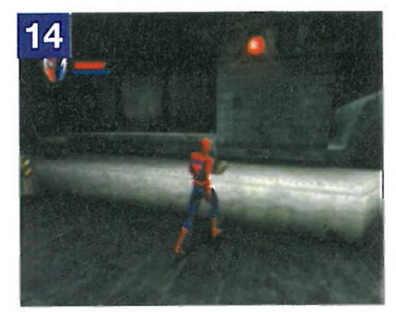

**7 Utiliza los combos para que nadie te tosa.** La gama de golpes de Spidey es bastante interesante pero se puede mejorar. Encontrando las arañas doradas que hay repartidas por los diferentes niveles, nos haremos con nuevas y demoledoras combinaciones de golpes que nos ayudarán a derrotar a los jefes. En el texto verás sus localizaciones [D].


10


11


12


13


14


15

donde te estará esperando **Shocker junto a Vic,** uno de sus aliados. Éste último hará bombear agua por la tubería por la que escapa Shocker, impidiéndote así seguir avanzando. En cuanto termine, Vic saldrá pitando con la manivela, por lo que te tocará perseguirle y "convencerle" para que te la preste [11]. Cuando la tengas, ve a la válvula de agua y ciérrala. Ahora debes ir por la tubería, pero antes recoge la **araña dorada que verás cerca de la cañería,** y con la que podrás ejecutar un nuevo movimiento: **Dive Bomb (B, A, A)** [12]. Por la tubería llegarás a un recinto que está hasta las cejas de maleantes. Antes de nada, cuélgate del techo y **activa un interruptor** que encontrarás [13]. Luego vuelve por la tubería y date un chapuzón en el agua (sí, ya no está electrificada). Entra por la puerta que veas y hazte con el ataque **Advanced Web Spikes (Y + Izquierda/ L + Y dos veces)**. Vuelve donde estabas, despacha a los individuos de la sala y sigue avanzando hasta que alcances una dependencia circular con unos cuantos indeseables. Cuando acabes con todos, coge la llave que pierde uno de ellos y úsala en la parte de abajo de la habitación. Luego dirígete a la plataforma de arriba y se acabó la fase. Si antes de finalizar el nivel entras por una puerta que hay hacia la izquierda podrás hacerte con la **araña dorada** que te permitirá realizar un nuevo y gordo movimiento **Advanced Impact Web (Y + Arriba/ L + Y).**

## NIVEL 7
## Showdown with Shocker

En esta fase tendrás que enfrentarte **cara a cara con Shocker,** pero antes tendrás que dar con él. Para ello primero tienes que ir esquivando los ataques sónicos que lanzará mientras avanzas por un túnel. Usa los espacios entre los andenes para protegerte. Cuando le alcances, **Shocker derribará el techo y bloqueará el camino principal,** por lo que deberás mover un par de palancas e ir hacia la izquierda [14]. Y prepárate, porque darás a un canal lleno de agua donde estará una **araña dorada** arrastrada por la corriente. Actúa rápido y recógela para aprender el **Uppercut (X, X, B).** Al final del camino podrás **dar su merecido a Shocker,** uno de los enemigos más duros del juego [15]. La mejor forma de acabar con él es no **quedándote quieto ni un segundo** (balanceándote con telas de araña) y lanzarle al tiempo toda clase de ataques con telas de araña (Web Impact, Advanced Web Spikes). Además, cuando él realice una especie de tornado quedará aturdido durante un corto tiempo. Puedes aprovechar ese momento para acercarte a él y golpearle con tu combo preferido. Con un poco de práctica y habilidad seguro que acabas derrotándole.

## NIVEL 8
## The Vulture's Lair

En este nivel tienes que ir subiendo poco a poco por una especie de torre que parece no tener fin. En tu camino deberás ir **esquivando varios tipos de bombas y unos cuantos robots** [16]. La verdad es que no es muy complicado, pero deberás estar al loro para hacerte con una **araña dorada** que está situada justo **en el hueco de una escalera.** Con ella aprenderás el combo **Gravity Slam (B, B, A).**

## NIVEL 9
## Vulture Escapes

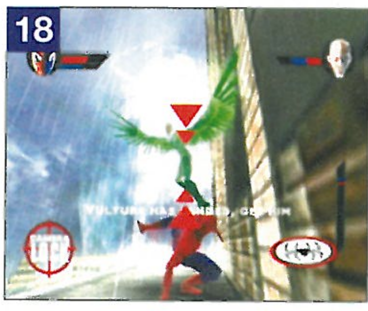
Tienes que **perseguir al Buitre** (que no se te olvide fijarle con la cámara) por toda la ciudad, reparando con tu telaraña todo lo que este sujeto vaya derribando [17].












19

## NIVEL 10
## Air Duel with Vulture

Al igual que hiciste con Shocker, ahora te toca **reducir a Vulture,** otro villano [18]. Por fortuna, este "animal" no es ni la mitad de complicado que el anterior. Fija la cámara en él y utiliza los **ataques de lanzamiento de telarañas o patadas aéreas** para hacer que descienda a una cornisa. Cuando lo haga, puedes darle de lo lindo sin miedo. Repite la operación un par de veces y adiós muy buenas. Además de cascar al Buitre, tienes que preocuparte de encontrar un par de arañas doradas. **Una está en lo alto del edificio** (pero sólo cuando cese la tormenta), y la otra se halla **debajo de una gárgola.** Si las consigues podrás realizar **Dive Kick (B, A, X) y Sting (B, X, B)**.

## NIVEL 11
## Corralled

Debes **proteger a Escorpión a** toda costa de los ataques de las arañas-robot [19]. El truco está en **no perderle de vista** y mantenerte siempre lo más cercano posible a él. Si lo haces correctamente no tendrás ningún problema, como tampoco deberías tenerlos a la hora de hacerte con otro de los movimientos especiales, la **Advance Web Dome (Y + Derecha/ L + X),** que está en mitad de una rampa del parking entre las plantas 2 y 3.

## NIVEL 12
## Scorpion's Revenge

Acabas de protegerle en el nivel anterior, pero ahora tienes que **acabar con este súper-villano.** Así son las cosas en este juego. Antes de nada, recoge el icono dorado que se halla **cerca de la columna que Escorpión destroza al principio.** Si lo haces, podrás ejecutar el movimiento **Tackle (X, A, A)**. A continuación, es hora de dar un repaso al dichoso "insecto", así que fija la cámara en él y dedícate a **lanzarle Web Impacts** a mansalva. Esquiva los rayos que emite con su cola y será pan comido.



## NIVEL 13
## Coup d'Etat

En cuanto recobres el control del bueno de "Spidey", sube tan rápido como puedas a lo alto del edificio en el que te encuentras y consigue la araña dorada que va a proporcionarte el ataque **Low Web Hit (X, X, Y)**. Tan pronto como lo tengas, **lánzate al globo gigante** que tiene forma de oso panda y **recoge a Mary Jane.** Cuando lo hagas, tienes que llevarla al punto que se te indica. Después debes **perseguir al Duende Verde** [20] por la ciudad (como siempre, fija la cámara), reparando con la telaraña todo lo que vaya rompiendo. Luego lánzale unas cuantas telarañas y ya verás como sale huyendo.



## TODOS LOS TRUCOS DE SPIDER-MAN

Ve a la sección "Cheats", dentro de Specials, e introduce estos códigos.

**ARACHNID:** Con él desbloquearás los 22 niveles del juego, el Pinhead Bowling, todas las escenas de vídeo y el Artwork del juego [A].

**ORGANICWEBBING:** Obtendrás telaraña ilimitada si juegas con Spiderman, o bombas infinitas si lo haces con el Duende Verde.

**KOALA:** Te permite utilizar todos los combos de Spiderman.

**SPIDERBYTE:** Juega con un Spiderman en miniatura [B]. Te mueves lento, pero vuelas diez veces más rápido que antes.

**UNDERTHEMASK:** Si te apetece jugar con vista subjetiva.

**GOESTOYOURHEAD:** "Spidey" se vuelve cabezón, literalmente.

**JOELSPEANUTS:** Enemigos con cabezas enormes [C].

**CHILLOUT:** Impide que se caliente en exceso el Jet Glider del Duende Verde, como un ventilador, vamos.

**DODGETHIS:** Acción a cámara lenta, al más puro estilo Matrix.

**CAPTAINSTACEY:** Juegas como piloto de helicóptero, ¿o eso es realmente un policía? [D]

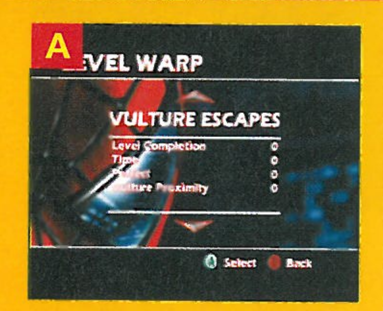
**FREAKOUT:** Controlamos a uno de los tipos que aparece en la película, probando el planeador del duende.

**KNUCKLES:** Ahora somos un pandillero, con uniforme de calle.

**ROMITAS:** Cuando hagas pausa en el juego, aparecerá la opción para saltar de fase.

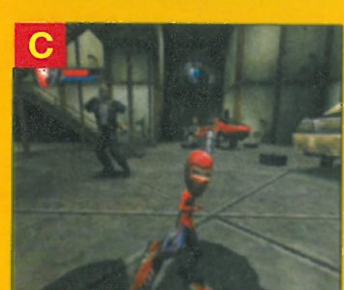
**SERUM:** Somos uno de los científicos que ayudó a nacer al Duende.

**REALHERO:** Eres un vigilante de seguridad y lanzas telas de araña.













20


21


22


23


24


25

## ¡A ENTRENAR TOCAN!


A


B

Antes de empezar la aventura convendría que te dieras una vueltecilla por el modo entrenamiento. Dado que Spiderman cuenta con un buen surtido de movimientos, golpes especiales y combos, no es precisamente fácil hacerse con todos ellos de primeras. Además, este modo está estructurado en varios niveles (15 para ser exactos), y cada uno de ellos se centra en un determinado aspecto: aprender a usar los distintos ataques de telaraña, orientarse con la brújula y el indicador de nivel de altura, experimentar algunos combos, etc.

## NIVEL 14
### The Offer

De nuevo te las tendrás que ver con el pesado del **Duende Verde, pero esta vez podrás darle su merecido.** Sin embargo, antes de causarle daño alguno, tienes que obligarle a descender a tierra firme [21]. Para ello hay **dos alternativas:** o bien le das patadas voladoras y le lanzas telarañas mientras te balanceas por la ciudad, o bien saltas directamente a por él (mantén pulsado el botón de salto) y te subes en su Jet Glider para darle unos cuantos puñetazos. En cualquier caso verás cómo al cabo de un rato el Duende acaba estrellándose contra uno de los edificios de la ciudad. Márchate hasta el lugar donde caiga y, en cuanto le veas, fija la cámara y comienza a correr a su alrededor sin parar de lanzarle ataques de red. Además en esta sala hay una araña dorada, así que recógela para aprender el **Flip Mule (X, X, A)**. Cuando reduzcas significativamente su nivel de vida, el villano huirá, por lo que te tocará volver a seguirle hasta hacer que se estrelle contra otro edificio. Repite lo mismo que hiciste en la ocasión anterior y superarás el nivel.

## NIVEL 15
### Race Against Time

En esta frenética carrera contra el tiempo debes **desactivar varias bombas** que el Duende ha esparcido por la ciudad [22]. Usa la **brújula y el indicador de altura** para guiarte, y esquiva en la medida de lo posible los focos de luz para que no te molesten los robots voladores. Es **uno de los niveles más difíciles,** así que ten paciencia.

## NIVEL 16
### The Razor´s Edge

El objetivo es simple: **destruye cincuenta robots** empleando el ataque que prefieras, y luego sigue la brújula para "salir" de la fase [23]. Sí, es **un nivel muy asequible.**

## NIVEL 17
### Breaking and Entering

Avanza por el pasillo sin ser visto y pasa por un par de habitaciones hasta que llegues a una gran sala. En la secuencia se te explica que debes **obtener cinco códigos de otros tantos ordenadores** que se encuentran encendidos [24], así que manos a la obra. Súbete al techo y, cuando no te vea el guardia, desactiva el primer ordenador y recoge la **araña dorada** para aprender el **High Stomp (X, B, A)**. Pégate de nuevo al techo, atraviesa la sala y ve por un pasillo que queda a mano derecha. Por ahí llegarás a otra sala en la que se encuentran los demás ordenadores. Como la vez anterior, ve obteniendo los **códigos de colores** evitando ser visto. Y cuando los tengas, echa un ojo a la brújula y ve hacia la puerta que te indica. Introduce los códigos en orden **(azul claro, azul, azul oscuro, morado y rojo oscuro)** y fin de nivel.

## NIVEL 18
### Chemical Chaos

Sal de la habitación en la que te encuentras y sube al techo. Avanza un poco y ve hacia la zona derecha. Cuando llegues a una puerta, déjate caer sin que te vean los guardas y entra. Lanza una telaraña en línea recta para esquivar los rayos láser y pégate a la pared de enfrente. Ve por ella esquivando las cámaras y rayos láser y ve por la izquierda. Entra por la última puerta (la que tiene la letra "A") y activa el interruptor [25]. Sal de ella, pégate de nuevo al techo para pasar inadvertido y entra por la **puerta "B"**. Activa el interruptor y vuelve a salir. Ahora tienes que entrar por la puerta que hay entre las dos salas en las que acabas de estar, recogiendo antes la **araña dorada** que hay sobre ésta. Si lo haces



















aprenderás el ataque **Palm (B, X, A)**. Cuando entres en la nueva estancia pulsa el interruptor de la derecha y márchate. Ahora debes dirigirte a las **salas "C" y "D"**, así que ve hacia la parte derecha. Entra en la habitación "C" y pulsa el interruptor. Sal y ve hacia la sala "D", donde aún no podrás activar el ordenador porque te falta la llave que posee uno de los tipos, así que deshazte de él y recógela. Cuando hayas activado el interruptor, ve a una habitación situada detrás de la sala "D" para aprender el movimiento **Head Hammer (B, A, B)** [26]. Ya sólo te queda regresar a la sala circular para activar el interruptor de la izquierda.

## NIVEL 19
## Oscorp´s Ultimate Weapon

**¡Vaya pedazo de robot que tienes que derrotar!** Para ello primero debes **destruir sus 10 generadores** que se encuentran repartidos por la habitación [27], y luego atacar directamente su "cabeza". El truco está en **no parar de moverse y balancearse** y en ir recogiendo los iconos de salud diseminados por la habitación.

## NIVEL 20
## Escape from Oscorp

En este sencillo nivel debes seguir la brújula e ir desactivando todos los interruptores que te vayas encontrando para escapar de las instalaciones de Oscorp [28]. En esta oportunidad no debes preocuparte por las cámaras ni por los focos, así que **ve lo más rápido que puedas** y a tus anchas. Además, nada más comenzar el nivel podrás aprender el combo **Haymaker (X, A, B)**.

## NIVEL 21
## Mary Jane Kidnapped

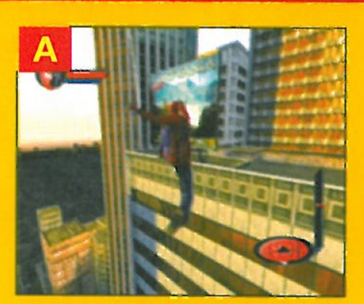
El **Duende Verde ha secuestrado a Mary Jane** y debemos perseguirle por la ciudad para liberarla [29]. Fija la cámara en el objetivo y ve tan rápido como puedas. **Esquiva sus bombas** y llegarás al enfrentamiento final...¿estás preparado?

## NIVEL 22
## Face-off at the Bridge

En cuanto empiece la acción, **ve al puente y recoge a Mary Jane** [30]. Luego tienes que llevarla al punto circular donde estará a salvo. Ahora es cuando debes **acabar con el Duende Verde, que va montado en su Jet Glider.** Fija la cámara en el Duende y haz que abandone su pacífico vuelo a base de telarañas. Cuando lo haga, **esquiva las bombas que te lanzará** (ojo, que hacen daño de verdad) y usa una vez tras otra **el ataque de red más poderoso** que tengas [31]. Repite esta operación dos ves más y podrás presenciar el **final del juego.**

## LOS SECRETOS QUE NO SABÍAS

**NIVEL 1**
Dirígete hacia la parte izquierda/arriba de donde apareces nada más comenzar. Encontrarás a una mujer que ha perdido su preciado bolso. Para recuperarlo, ve hasta un cartel publicitario con el nombre "Latvania", pues estará justo ahí [A].




**NIVEL 2**
La sala secreta es una pequeña habitación que se encuentra en las proximidades del garaje.

**NIVEL 3**
Cuando llegues a una habitación en la que te estarán esperando tres enemigos, echa un vistazo en la sala que hay próxima. Cerca de una interrogación verás otra puerta. Entra por ella.




**NIVEL 4**
(sólo en nivel Hero o superior)
Ve siguiendo los simbolitos arácnidos y cárgate a todos los robots que aparezcan en pantalla.

**NIVEL 6**
Cuando desactives la electricidad del agua, ve a la habitación donde está la válvula de bombeo y busca una sala que está situada justo debajo de unos cables de electricidad.

**NIVEL 11**
La verdad es que esta zona no tiene nada de secreto: es una simple rampa que comunica las plantas 2ª y 3ª del parking [C].



- Pistas para conseguir los tres últimos Djinn. ¡¡28!!
- Los objetos mágicos que nos faltan para conseguir el Orbe Negro.
- Todas las claves para vencer a los jefes finales.

Acaba con los jefes: Saturos y Menardi

# GOLDEN SUN

ÚLTIMA ENTREGA

**Las claves que faltaban ya las tenemos aquí. El Faro de Babi, la Isla Pirata, la Roca de Poder, la Malla Demoníaca, los tres últimos Djinn que no teníamos, y la cara de desesperación de Dragón Fusión al ver cómo le derrotamos.**







En cuanto regreses a Kalay, bien en carreta o a pie, ve al **Palacio de Hammet** a charlar con **Lady Layana** [1]. Fíjate atentamente en la conversación porque hablan de **Hesperia,** el continente al oeste de Angara.

Cuando termines de hablar con Lady Layana, abandona la sala, entra por la primera puerta de la derecha (la que hay antes de salir) y baja por las escaleras. Estás en el **Túnel de Kalay.** Ahora podrás recoger unos objetos que antes no estaban [2].

Sal de Kalay, ve hacia el macizo montañoso que hay al sur y entra en la **Cueva de Gondowan.** Al salir, ve hacia la izquierda y luego al sur hasta el Puente de Gondowan. Verás que **Iodem te está esperando,** ¿lo recuerdas? [3] Sigue hacia el sur, luego dirígente hacia el este (derecha) y por fin entra en Suhalla.

## Suhalla

En Suhalla puedes hacer lo de siempre, ir al templo, a la posada y buscar unos cuantos objetos. Después, puedes entrar en la casa que tiene la alfombra en el tejado y dejar que **Iodem hable con los soldados heridos** [4]. Escucha atentamente y recuerda el comentario de los soldados para acabar con las tormentas de arena.

Sal de Suhalla y camina hacia el sur hasta llegar a nuestro próximo destino, el Desierto de Suhalla.

## Desierto de Suhalla

Lo primero que tienes que hacer es equipar a algún miembro de tu equipo con **Gotas de lluvia.** Este objeto lo ganaste cuando venciste al gran **Simio del Bosque Mogall,** así que tienes que llevarlo contigo. Las Gotas de lluvia te permiten usar un nuevo poder: Lluvia. Asigna este poder a los botones R o L.

Entra en el desierto, avanza a la izquierda y en cuanto te adentres en la primera tormenta de arena, usa rápidamente Lluvia o de lo contrario te lanzarán por los aires de vuelta a Suhalla [5].

Después de la lluvia aparecerá un **Reptornado,** el monstruo que las origina. Si colocas a cuatro Djinn de tierra y cuatro de agua en Preparado, podrás usar **Juicio Final y Boreal** contra este tipo de monstruos, y dejarlos fuera de combate.

Después de pelear con el primer Reptornado sigue avanzando hasta llegar a una zona con tres caminos. Toma el de la derecha, derrota a otro monstruo y continúa avanzando. Llegarás a otra zona en la que al norte verás tres nuevos caminos. Toma el del centro, continúa hasta que veas **dos cactus y una escalera de mano** [6]. Baja, y justo cuando empieces a andar por la arena, otro monstruo te atacará. Esta vez es un **Reptormenta,** un enemigo duro de batir. Si invocas a **Thor, Juicio Final, Meteorito y Boreal** y después usas la Psinergía más potente de cada personaje, no debería resultarte muy difícil conseguir la victoria.

A continuación, sigue tu camino hasta la **salida del desierto.** Justo antes de dejarlo, Iodem preguntará **si seguís con la búsqueda de Sole** por el desierto. Contesta que no y sal de

## EXPLORANDO EL DESIERTO





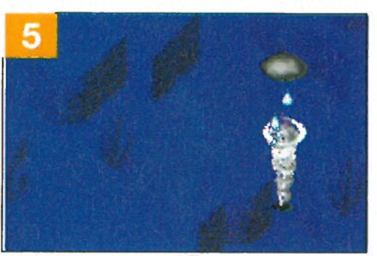
Aunque haga calor en el Desierto de Suhalla, no tengas prisa y detente a echar un vistazo. Encontrarás varios cofres con objetos, un círculo de piedra en el que se esconden una Piedra Psinérgica, un Djinn y un Reptil letal que, si eres valiente, puede servirte para ganar muchos Puntos de Experiencia.

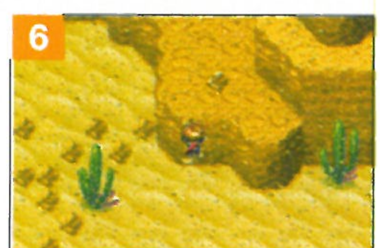
Para capturar al Djinn tienes que usar Revelar (antes de llegar a los dos cactus) para descubrir un tronco sobre el que saltar a otra zona. Continúa caminando hasta que veas al Djinn y captúralo. Si utilizas contra él Juicio Final y Boreal, el combate te durará bastante poco.




























nuevo al mundo. Avanza hacia la derecha, gira al norte junto al lago y sigue caminando. Llegarás al Pasaje de Suhalla, tu próximo destino.

## Pasaje de Suhalla

Sube por las escaleras y permite que **Iodem hable con los soldados heridos.** Ya sabes que Félix y su grupo han pasado por aquí. Sigue caminando y entra por la puerta que verás un poco más adelante. Aunque no lo parezca, es un templo seguro.

Sigue avanzando, y dos pantallas más adelante verás varios toboganes de tierra. Salta por el tercero y caerás junto a un **Djinn de aire** [7]. Éste es muy sencillo de derrotar. Cuando lo hagas, salta de la plataforma, sube por las enredaderas y olvídate de la cueva (lleva hacia el barco de Babi, pero de momento no lo necesitas). Camina hasta la salida y al volver al mundo verás que estás muy cerca de un faro. Del Faro de Venus [8].

## Faro de Venus (primera visita)

Avanza por el único camino posible y entra en el Faro de Venus. Una vez dentro, continúa caminando hasta la sala en la que hay un **árbol grabado en las baldosas del suelo.** Utiliza **Revelar,** sube por las escaleras que aparecerán en ese momento y recoge la **Roca de Poder** [9].

Vuelve a la sala y sal por la puerta que hay al frente. En la siguiente sala entra por la puerta izquierda, sigue avanzando (ojito, no subas por las escaleras) y llegarás junto a un bloque que obstruye una entrada. Equipa a algún miembro del grupo con la Roca de Poder y usa la **nueva habilidad de Desplazar** para lanzar el bloque [10].

Sigue avanzando y verás un pasillo con arcos eléctricos que impiden el paso. Usa Revelar junto a la puerta y sube por las escaleras que aparecen. A continuación, llegarás a una sala donde hay una estatua y un faro en miniatura. Lo que tienes que hacer es colocarte junto a la estatua y hablar con ella [11]. Así conseguirás que te muestre el **camino hacia el Faro de Venus.** Utiliza Huir, sal del faro y camina hacia el norte, hasta que des con el territorio de Lalivero [12].

## Lalivero

Aparte de hacer lo de siempre, en Lalivero **tu principal objetivo será capturar a otro Djinn.** Para llegar hasta él, sube al tejado de la tienda de armas, a continuación salta a la muralla de la derecha, camina sobre ella hasta la casa amarilla con la alfombra en el tejado, salta a la casa de la derecha y por fin tendrás el camino despejado para hacerte con este **Djinn de fuego** [13].

Usa la salida norte de Lalivero y dirígete al **Faro de Babi.** Pero antes es recomendable que vayas a una tienda de armas y **mejores la Defensa de tu equipo.** A partir de aquí los monstruos salvajes pueden causarte muchos daños.

## Faro de Babi

Avanza por el camino de troncos hasta que veas dos columnas [14]. Baja por las escaleras junto a la columna de la izquierda. Abajo verás dos columnas juntas. Usa Mover y desplaza la de la izquierda una posición. Sal al exterior, mueve la columna de la derecha y baja por las escaleras que hay debajo. Otra vez dentro, mueve la columna que te impide saltar y continúa avanzando.

Ya en el exterior, **dale a Hans un Djinn de fuego y haz que el resto sean de tierra.** Ahora debes usar

### DOS CAMINOS DE ENTRADA



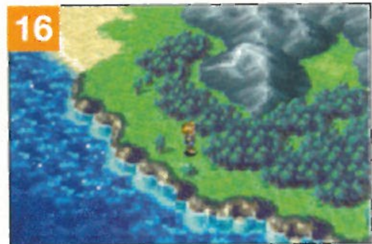


Cuando hables con la estatua del Faro de Venus, pueden activarse dos caminos distintos de entrada al faro. De hecho, si hablas una segunda vez con la estatua, observarás que la hilera de círculos iluminados cambia. Observa en las imágenes las dos opciones que existen, y recuerda que el camino de entrada al faro variará según los círculos que haya iluminados en el suelo.














## LA SUERTE DE LA PIMIENTA

Cuando llegas al Faro de Babi, a tu derecha ves unas escaleras de mano, y muy cerca un cofre. Lo primero que tienes que hacer para hacerte con su contenido es mover hacia la izquierda el bloque que hay junto a él (sin lanzarlo al suelo). Luego, usa tu flamante poder de Desplazar y colócalo como ves en la pantalla de arriba. A continuación, ve hasta el cofre y saca la Pimienta que esconde. La Pimienta aumentará tu suerte.









Planta y hacer que crezca el matorral del suelo. Sube por la enredadera, salta, entra por puerta de al lado y lánzate por agujero que hay dentro [15]. Ya puedes capturar **otro Djinn de aire.** ¡Ya solo nos queda un Djinn de tierra para tenerlos a todos!

Ahora lánzate al vacío, sube por la escalera de la izquierda, vuelve a subir por la siguiente escalera y en la siguiente sala lánzate por el tobogán de la parte superior. Has caído en la parte inferior del faro. De momento no hables con nadie y recuerda este camino porque más tarde habrá que volver aquí. Ahora usa Huir y sal del faro. **Regresa a Lalivero, descansa y vuelve al Pasaje de Suhalla.**

## Isla Pirata

Aunque podíamos habernos quedado en el Faro de Babi para ir a Faro Venus y preparar allí la batalla final, nuestra intención es **conseguir los 28 Djinn** y aumentar el nivel de nuestro equipo al máximo (hasta nivel 24 como mínimo). De modo que no nos queda otra posibilidad que viajar hasta la Isla Pirata.

Primero debes volver al **Desierto de Suhalla** y entrar en la cueva que hay cerca del Djinn que capturaste. En la salida, entra en la tormenta que verás (no uses Lluvia) para llegar a la **playa de una isla** [16].

Camina hacia el sur y avanza hacia la zona sin árboles que hay entre las montañas. **Entrega un Djinn de fuego a Hans** (el resto deben ser de tierra) y usa la habilidad Planta en el primer matorral. Sube por la enredadera, vuelve a usar Planta un par de veces más y escala hasta la parte superior del acantilado. Lánzate desde arriba y entra en la cueva [17].

Dentro de la cueva tendrás que **descender diez niveles, y derrotar en cada uno a un jefe distinto.** Estas batallas te darán experiencia. Procura recoger la mayor cantidad de objetos en cada sótano. No olvides al Djinn que anda por aquí y baja hasta que llegues a un **barco abandonado** que hay en el último nivel.

En el barco, te enfrentarás a un **Mimo.** Véncelo y ve hacia la proa para pelear contra **Barbamuerta.** Es un excelente entrenamiento para la batalla final. La estrategia que uses aquí será prácticamente la misma que la que podrás aplicar contra **Saturos y Menardi.**

Cuando acabes con Barbamuerta recoge la **Malla Demoníaca en el cofre de proa.** Aumentará en gran medida la defensa del que lo lleve equipado, aunque su desventaja es que **está maldito** [18].

Usa Huir, sal de la Isla Pirata y vuelve, por el camino que ya conoces, a la base del Faro de Babi.

## Faro de Venus (la verdadera entrada)

En la primera visita al Faro de Babi llegaste hasta una sala que hay en la base del faro (vuelve a leer la primera visita). Verás gente mirando una puerta imposible de abrir. Usa Revelar y pulsa el interruptor oculto para abrirla [19]. La puerta se cerrará porque los mortales que no conocen la Psinergía no pueden entrar. Vuelve a usar Revelar y entra.

Avanza hasta llegar de nuevo al Faro de Venus. Parece que estás en la sala de la estatua que ya viste. Pero esta vez estás en la **verdadera entrada al Faro de Venus.** Según el camino que veas iluminado, la primera parte del trayecto será distinta. Los **diferentes puzzles** en cualquiera de los dos son sencillos. Además, ambos caminos terminan en una sala con estatuas de colores. A partir de aquí el trayecto es único.

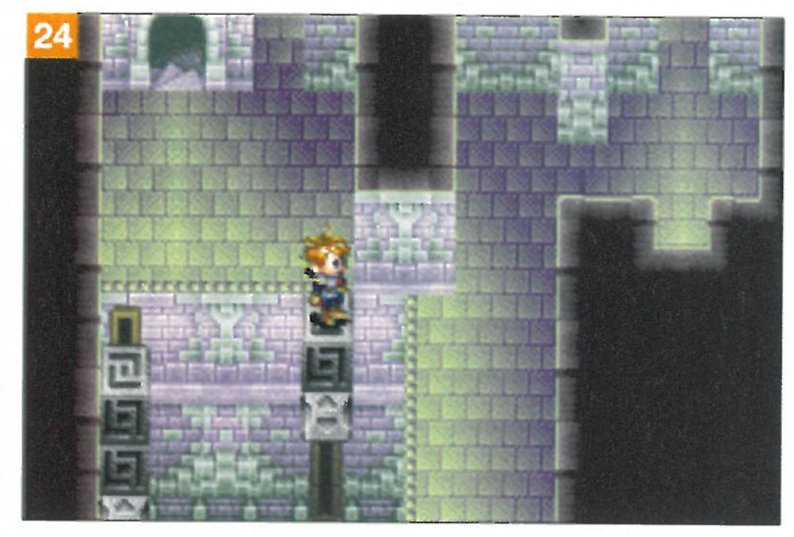
En esa sala hay que **mover las**

## EL ÚLTIMO DJINN DEL JUEGO




Si has seguido esta guía con atención, en el sótano seis de la Isla Pirata encontrarás al último Djinn del juego. Se trata de un Djinn de tierra algo huidizo, por eso tendrás que usar Paralizar sobre él para poder acercarte y capturarlo. En este momento cada miembro de tu equipo debería tener los siete Djinn que puede utilizar. Si te falta alguno, en esta guía te hemos explicado la localización y captura de los 28.



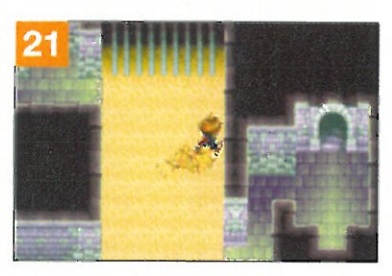














**estatuas de colores** y colocarlas como ves en la imagen [20]. Se abrirá la puerta de la derecha y podrás seguir avanzando hasta una sala con una **Piedra Psinérgica.** Continúa por la puerta frente al árbol grabado en el suelo y llegarás a una **sala con una cascada de arena.**

Sal de allí utilizando la primera puerta de la izquierda. Usa Desplazar sobre el bloque de la siguiente sala y continúa por un pasillo estrecho hasta la parte superior de la cascada de arena. Crúzala corriendo y avanza por el otro lado [21]. Si tienes algún problema, prueba a pulsar B mientras avanzas con los cursores.

Finalmente llegarás a una **sala con tres pequeñas cascadas de arena.** Atraviesa la que está a la derecha del todo, avanza por el único camino posible y llegarás a una sala con un bloque que hay que mover para completar un circuito eléctrico. Se abrirá una puerta. Entra y súbete al interruptor del suelo. Al activarlo, unos bloques harán que se obstruya una cascada y aparezca otra [22]. Sal de esta sala por la puerta izquierda y llegarás a la primera sala donde viste la cascada de arena.

Ahora, sube por la escalera de mano y cruza corriendo la cascada de arena. En la siguiente sala mueve unas columnas y sigue avanzando. Enseguida llegarás a otra sala con un nuevo **circuito eléctrico** que hay que completar [23]. Continúa, cruza la cascada de arena de la siguiente sala y sal por la puerta de la izquierda.

Llegarás a una habitación con dos cascadas de arena. Atraviesa la de la izquierda y en la siguiente habitación coloca los bloques como ves en la imagen [24]. Continúa tu camino. Colócate encima del interruptor de la siguiente sala y aparecerá una nueva cascada de arena.

Sal de la habitación del interruptor por la puerta de enfrente. Has vuelto a la sala donde apareció la cascada de arena. Camina sobre ella y sal por la puerta de abajo a la izquierda. Avanza por el único camino posible y llegarás a una habitación con varios caminos de arena. La arena resbala, así que te las tendrás que apañar para salir por la puerta de la derecha. Sigue y llegarás a otra sala donde completar otro circuito eléctrico [25].

Después de completar el último circuito llegarás a otra sala con un interruptor en el suelo. Colócate encima y verás como surge una nueva cascada de arena. Tienes que salir por la puerta que hay junto al elevador y **regresar a la habitación de las tres cascadas de arena.** Atraviesa la de la derecha, sal por la puerta superior derecha y sube las escaleras hasta llegar a una **sala con una Piedra Psinérgica y un tobogán** [33]. En cuanto te lances por el tobogán, caerás en el elevador que te dejará directamente en la parte superior del faro.

Ya sólo queda **derrotar a Saturos y Menardi, los grandes enemigos del juego**. Prepárate muy bien para este combate porque tendrás una sorpresa. Y es que cuando parezca que Saturos y Menardi han caído, resulta que volverán a ponerse en pie y **se fusionarán** para convertirse en **Dragón Fusión** [27].

Cuando acabes con todos, una brava lucha, por cierto, ocurrirán varias cosas que no vamos a revelar. Finalmente, aparecerás en una casa de Lalivero y después de una charla con Iodem **recibirás el Orbe Negro.** Ve a la casa que custodia el soldado, entra y usa el Orbe Negro sobre la pasarela **para que el barco Lemurio de Babi salga del agua.**

Ya puedes partir en busca de **Nadia, de Karden y de Lemuria** [28]. No te pierdas las secuencias finales. El juego ha terminado, pero ya está lista la continuación...

## ESTRATEGIA PARA EL COMBATE FINAL

Tanto contra Saturos y Menardi, como contra Dragón Fusión la estrategia que debes utilizar es la misma. Para afrontar estos combates con garantía de éxito, será mejor venir con los 28 Djinn y hacer lo siguiente:

1. Antes de comenzar el combate, repasa los objetos que llevas y equipa a tu grupo para que sus niveles de Ataque y Defensa sean lo más altos posible.
2. Haz que todos los Djinn de cada personaje sean los de su elemento, y que cada personaje tenga un nivel igual o superior a 24.
3. Libera el poder de cuatro de los Djinn de Hans y de cuatro de los de Garet. Deberías liberar primero los Djinn que tengan alguna posibilidad de causar diferentes cambios en el estado del rival (como paralizar, envenenar, etc.). En cuanto estén disponibles, invoca Juicio Final y Meteorito. Luego, a medida que se vayan asignando de nuevo a Hans y Garet, vuelve a liberarlos y a invocarlos. Debes seguir así hasta que el enemigo caiga.
4. Utiliza las habilidades de Iván para mejorar el poder de Ataque y la Resistencia de todo el grupo (Gran Impacto y Resistir).
5. Haz que Mia se centre en las labores de curación del grupo. Para ello debes usar la habilidad Superdeseo en todos los turnos. Cuando Mia se quede sin PP, usa un Psicristal para que los recupere.



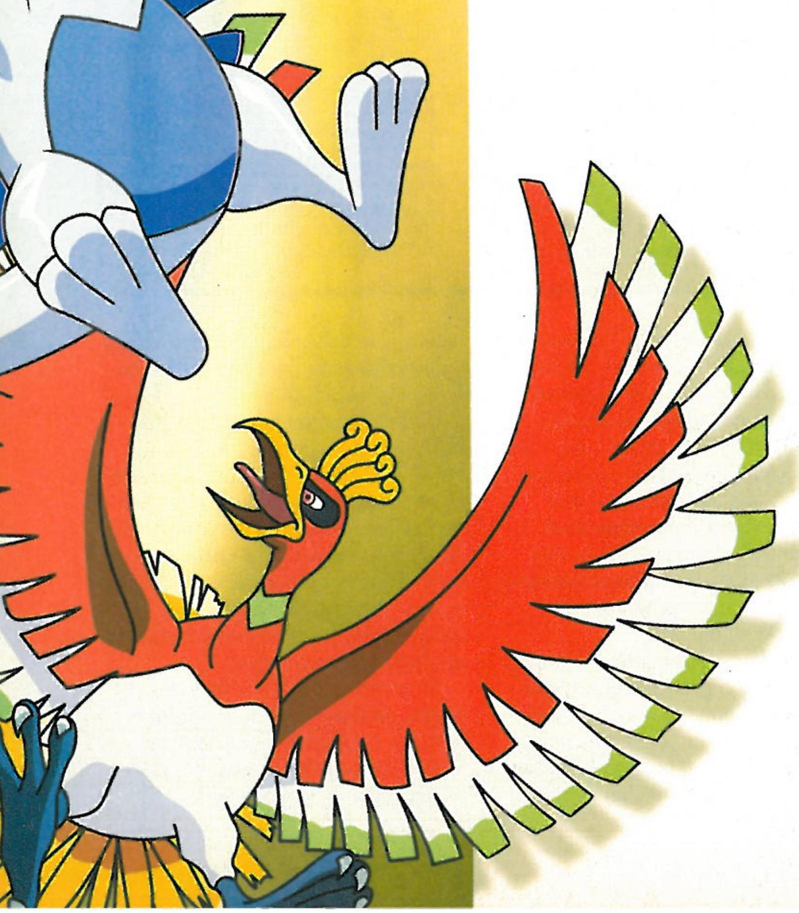
- Manual de estrategia + detalle de recorrido.
- ¿Cómo se despierta a Snorlax?
- Claves y pistas para llegar al final de la aventura.

Manual de estrategia para entrenadores

# POKéMON ORO Y PLATA

DECIMOQUINTA PARTE

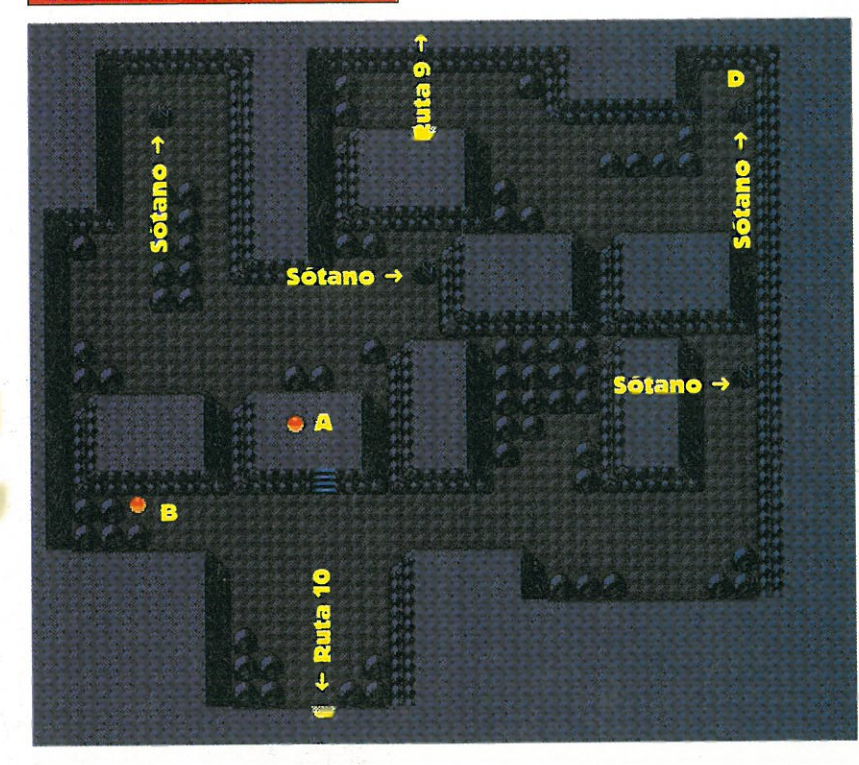
La hora de la verdad está llegando a esta guía. Este mes descubriremos secretos capitales del juego: por ejemplo, cómo despertar al Pokémon más dormilón, o cómo hacerse con Aerodactyl. Si no te lo quieres perder, lee.



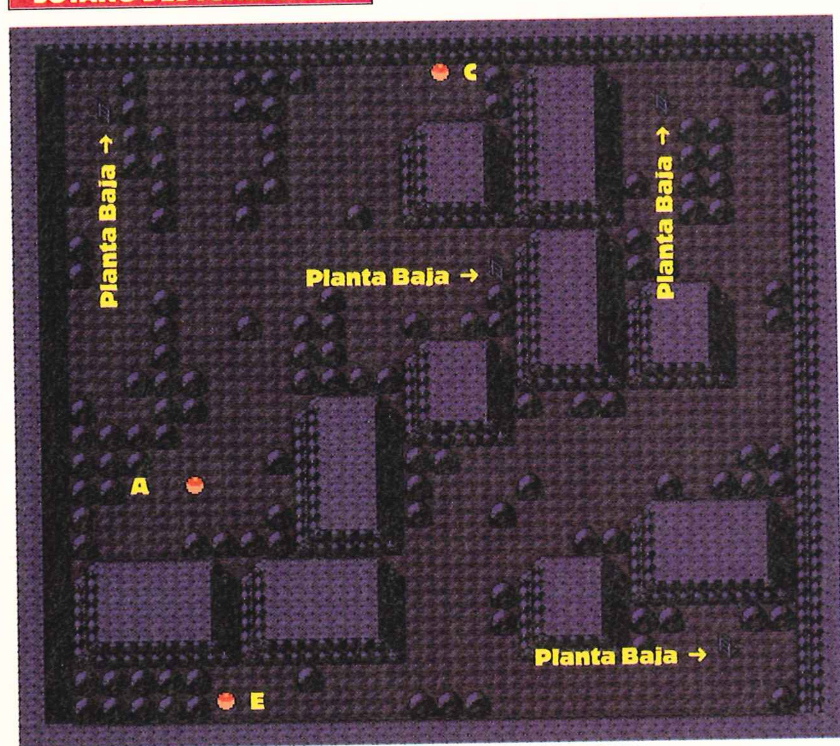
## Túnel Roca

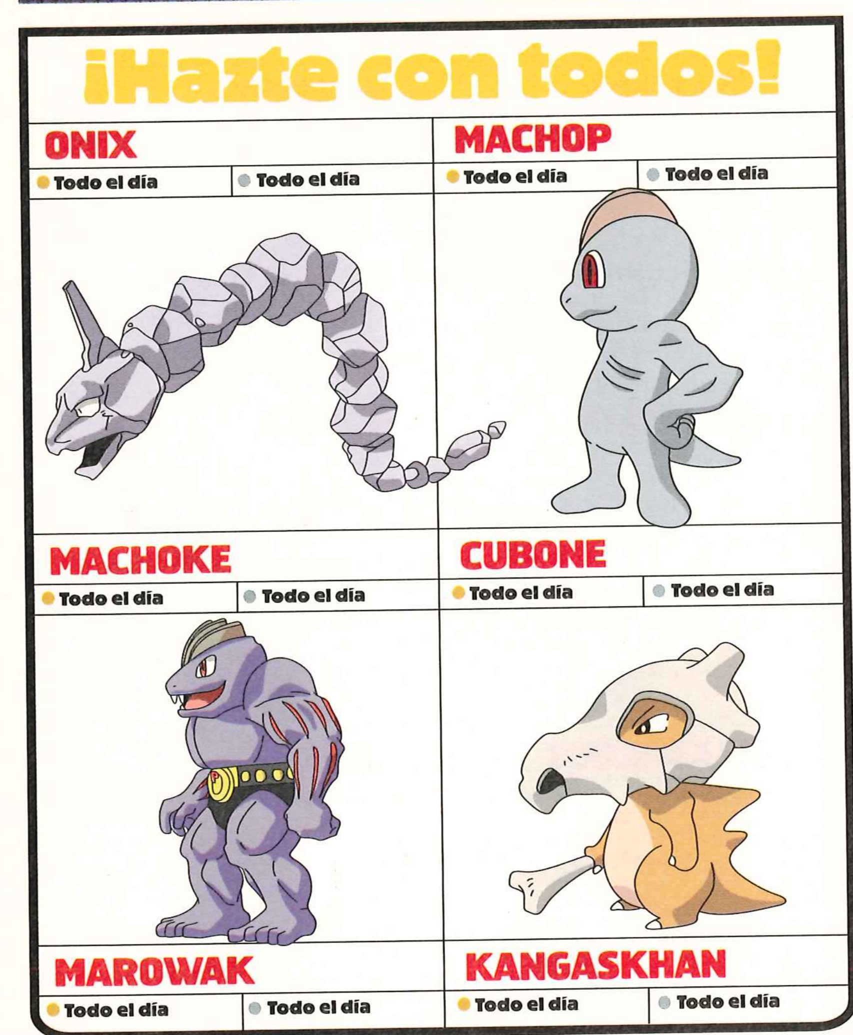
Después de reparar la Central de Energía puedes entrar en el Túnel Roca. Aunque es un lugar de paso, puedes sacarle partido. Usa Destello para iluminarlo y recoge los objetos que hay desperdigados por el suelo.

PLANTA BAJA TÚNEL ROCA



## SÓTANO DEL TÚNEL ROCA




## ¡CONSÍGUELOS!

| | | |
|---|---|---|
| A. MT47 (ALA DE ACERO)<br>D. MÁS PP. | B. ELIXIR.<br>E. HIERRO. | C. REVIVIR. |

## # 50 DIGLETT

Vive bajo tierra y se alimenta de raíces. Tras su aspecto inofensivo se esconden ataques de tipo Tierra especialmente útiles.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Arañazo | Normal |
| Nv 5 | Gruñido | Normal |
| Nv 9 | Magnitud | Tierra |
| Nv 17 | Excavar | Tierra |
| Nv 25 | Ataque Arena | Tierra |
| Nv 33 | Cuchillada | Normal |
| Nv 41 | Terremoto | Tierra |
| Nv 49 | Fisura | Tierra |
| – | – | – |
| – | – | – |



MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Tierra |
| Oro | ● |
| Plata | ● |

EVOLUCIÓN
Diglett ▶ Dugtrio (Nv 26)

## # 51 DUGTRIO

Sus tres cabezas suben y bajan para remover la tierra excavada, facilitándole la excavación.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Arañazo | Normal |
| Nv 5 | Gruñido | Normal |
| Nv 9 | Magnitud | Tierra |
| Nv 17 | Excavar | Tierra |
| Nv 25 | Ataque Arena | Tierra |
| Nv 33 | Cuchillada | Normal |
| Nv 41 | Terremoto | Tierra |
| Nv 49 | Fisura | Tierra |
| – | – | – |
| – | – | – |



MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Tierra |
| Oro | ● |
| Plata | ● |

EVOLUCIÓN
Diglett ▶ Dugtrio (Nv26)

## # 52 MEOWTH

Le fascinan los objetos redondos. No deja de jugar con ellos hasta que se cansa y cae rendido.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Arañazo | Normal |
| – | Gruñido | Normal |
| Nv 11 | Mordisco | Siniestro |
| Nv 20 | Día de Pago | Normal |
| Nv 28 | Finta | Siniestro |
| Nv 35 | Chirrido | Normal |
| Nv 41 | Golpes Furia | Normal |
| Nv 46 | Cuchillada | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |



MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Normal |
| Oro | ● |
| Plata | ● |

EVOLUCIÓN
Meowth ▶ Persian (Nv28)

## # 53 PERSIAN

Muy valorado por su aire sofisticado. Sin embargo, ataca y araña por el más mínimo motivo.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Arañazo | Normal |
| – | Gruñido | Normal |
| – | Mordisco | Siniestro |
| – | Día de Pago | Normal |
| Nv 29 | Finta | Siniestro |
| Nv 38 | Chirrido | Normal |
| Nv 46 | Golpes Furia | Normal |
| Nv 53 | Cuchillada | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |



MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

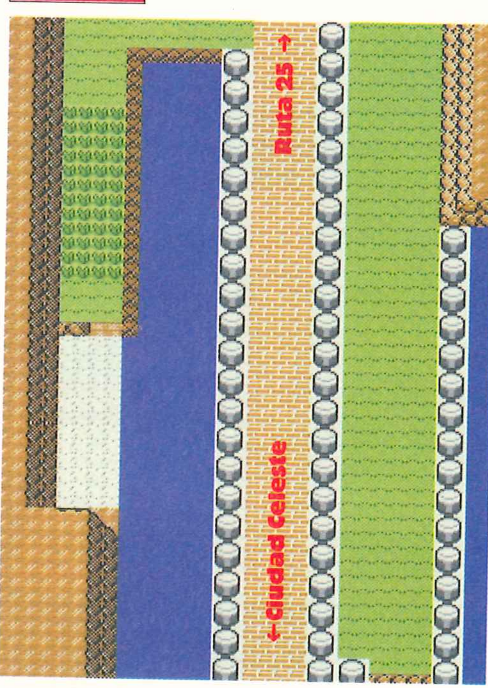
| | |
|---|---|
| Tipo | Normal |
| Oro | ● |
| Plata | ● |

EVOLUCIÓN
Meowth ▶ Persian (Nv 28)

# Rutas 24/25

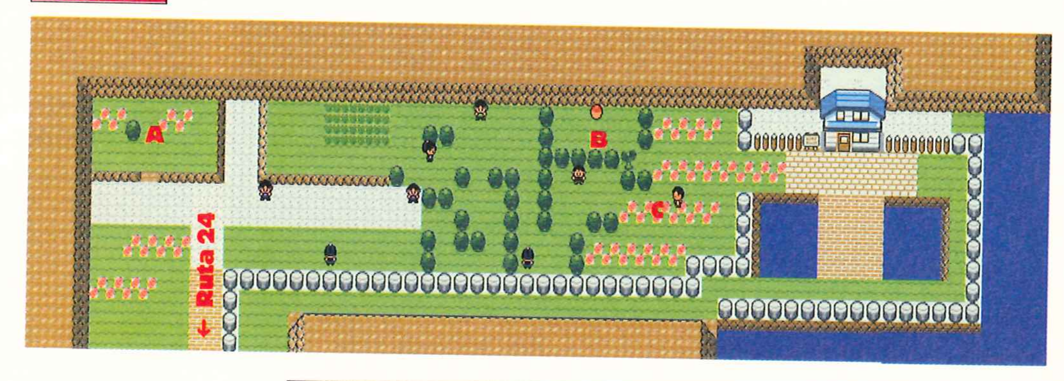
**Después de arreglar la CENTRAL ENERGÍA debes venir a explorar estas rutas. Junto a la CASA DEL MAR de Bill encontrarás a Misty hablando con su novio. Como la has molestado, decidirá retarte.**

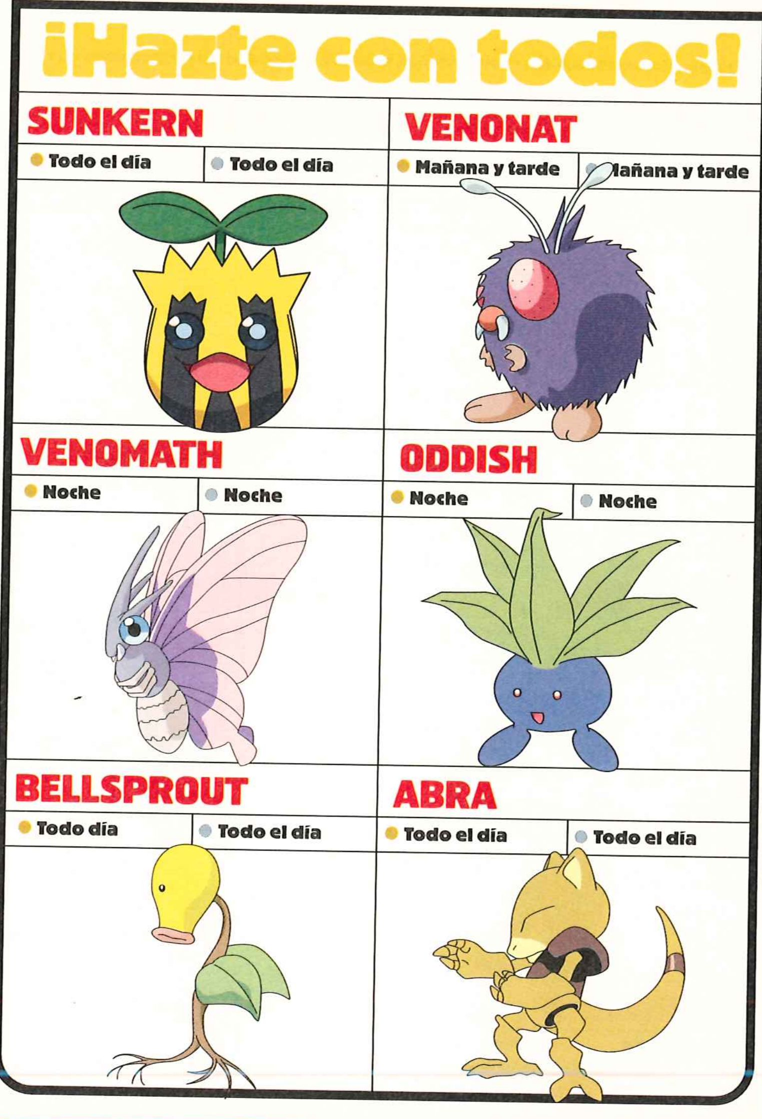
RUTA 24









## ¡Hazte con todos!

| SUNKERN | | VENONAT | |
|---|---|---|---|
| Todo el día | Todo el día | Mañana y tarde | Mañana y tarde |

| VENOMATH | | ODDISH | |
|---|---|---|---|
| Noche | Noche | Noche | Noche |

| BELLSPROUT | | ABRA | |
|---|---|---|---|
| Todo día | Todo el día | Todo el día | Todo el día |






## 1 Las Piedras de la Evolución

En la Ruta 25 encontrarás la **CASA DEL MAR de Bill.** Dentro está su abuelo, deseoso de ver ciertos tipos de Pokémon. Te describirá el que desea ver y, si se lo enseñas, **te regalará una piedra muy especial.** Si vuelves más tarde, te describirá otro POKéMON y así sucesivamente hasta que le enseñes un total de seis. El orden en el que quiere ver los POKéMON es el siguiente:



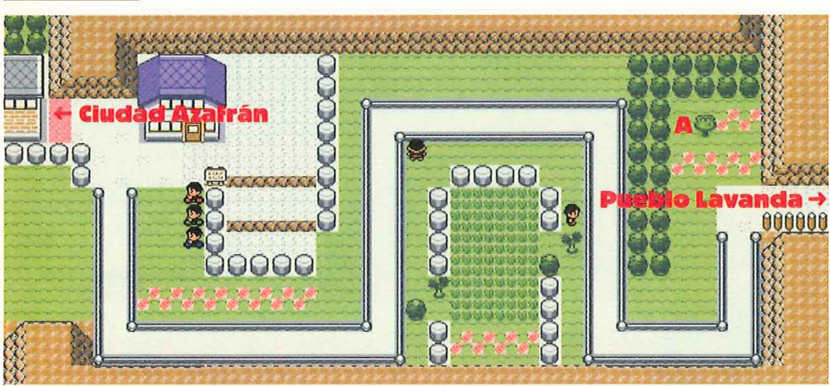

1. **Descripción: "POKéMON con una lengua muy larga"**. Pokémon que hay que enseñar: **Lickitung.** Regalo: PIEDRA ETERNA (esta piedra evita que evolucione un Pokémon).
2. Descripción: **"POKéMON verde y redondo al que le crecen hojas en la cabeza"**. Pokémon que hay que enseñar: **Oddish.** Regalo: PIEDRA HOJA (aplícala para evolucionar a Weepinbell, Exeggute y Gloom).
3. Descripción: **"POKéMON de mar que tiene una esfera roja en el cuerpo"**. Pokémon que hay que enseñar: **Staryu.** Regalo: PIEDRA AGUA (aplícala para evolucionar a Poliwhirl, Shellder, Staryu y Eevee).
4. Descripción: **"POKéMON que es muy fiel a su entrenador. Se supone que RUGE bien"**. Pokémon que enseñar: **Growlithe** en Oro y **Vulpix** en Plata. Regalo: PIEDRA FUEGO (Vulpix, Growlithe y Eevee).
5. Descripción: **"POKéMON de cuerpo amarillo y mejillas rojas"**. Pokémon: **Pichu.** Regalo: PIEDRA TRUENO (Pikachu, Eevee).

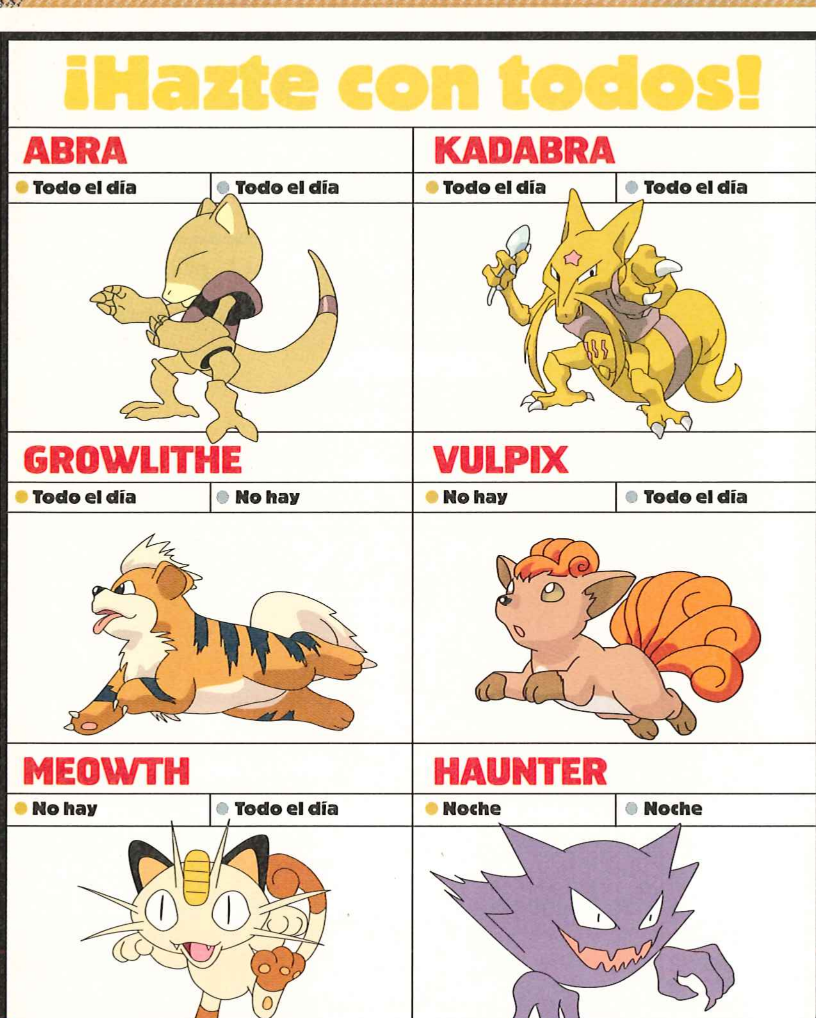
| ¡CONSÍGUELOS! | | |
|---|---|---|
| A. POCIÓN (OBJETO OCULTO). | B. PROTEÍNAS. | C. PEPITA. |

# Ruta 8

**Una ruta que une Ciudad Azafrán con Pueblo Lavanda. ¡Pero ten cuidado! Tendrás que plantar cara a unos aguerridos motoristas con cara de pocos amigos.**

**RUTA 8**




**¡CONSÍGUELOS!**

A. ANTIPARABAYA

## # 54 PSYDUCK

Tiene poderes místicos que no recuerda haber usado. Por eso, siempre parece desconcertado.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Arañazo | Normal |
| Nv 5 | Látigo | Normal |
| Nv 10 | Anulación | Normal |
| Nv 16 | Confusión | Psíquico |
| Nv 23 | Chirrido | Normal |
| Nv 31 | Más Psique | Normal |
| Nv 40 | Golpes Furia | Normal |
| Nv 50 | Hidro Bomba | Agua |
| – | – | – |
| – | – | – |



MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Agua |
| Oro | ● |
| Plata | ● |

EVOLUCIÓN
**Psyduck** ▶ **Golduck** (Nv 33)

## # 55 GOLDUCK

Cuando nada a toda velocidad usando sus palmeadas extremidades, su frente comienza a brillar.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Arañazo | Normal |
| – | Látigo | Normal |
| – | Anulación | Normal |
| – | Confusión | Psíquico |
| – | Chirrido | Normal |
| – | Más Psique | Normal |
| Nv 44 | Golpes Furia | Normal |
| Nv 58 | Hidro Bomba | Agua |
| – | – | – |
| – | – | – |



MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Agua |
| Oro | ● |
| Plata | ● |

EVOLUCIÓN
**Psyduck** ▶ **Golduck** (Nv33)

## # 56 MANKEY

Tiene muy mal humor. Cuando se agrupan, atacan a cualquier cosa sin motivo aparente.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Arañazo | Normal |
| – | Malicioso | Normal |
| Nv 9 | Patada Baja | Lucha |
| Nv 15 | Golpe Kárate | Lucha |
| Nv 21 | Golpes Furia | Normal |
| Nv 27 | Foco Energía | Normal |
| Nv 33 | Mov. Sísmico | Lucha |
| Nv 39 | Tajo Cruzado | Lucha |
| Nv 45 | Chirrido | Normal |
| Nv 51 | Golpe | Normal |



MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Lucha |
| Oro | ● |
| Plata | ● |

EVOLUCIÓN
**Mankey** ▶ **Primeape** (Nv 28)

## # 57 PRIMEAPE

Si te acercas a él mientras duerme, se despertará y te dará caza medio sonámbulo.

HABILIDAD

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Arañazo | Normal |
| – | Malicioso | Normal |
| – | Patada Baja | Lucha |
| – | Golpe Kárate | Lucha |
| – | Golpes Furia | Normal |
| – | Foco Energía | Normal |
| Nv 28 | Furia | Normal |
| Nv 36 | Mov. Sísmico | Lucha |
| Nv 45 | Tajo Cruzado | Lucha |
| Nv 54 | Chirrido | Normal |
| Nv 63 | Golpe | Normal |



MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Lucha |
| Oro | ● |
| Plata | ● |

EVOLUCIÓN
**Mankey** ▶ **Primeape** (Nv 28)

# Pueblo Lavanda

**Aunque aquí no hay gimnasio ni medalla que ganar, pero acabas de llegar a un lugar importantísimo. En la Torre de Radio de Kanto encontrarás un objeto imprescindible para despertar al Snorlax de Ciudad Carmín que duerme profundamente. ¿Cuánto darías por hacerte con una TARJETA EXPANSIÓN?**

PUEBLO LAVANDA




## NO LO OLVIDES

### 1 El Inspector de Motes




Al igual que en Ciudad Trigal, aquí también encontrarás otro Inspector de Motes. Si hablas con él, podrás **cambiar el nombre de tus Pokémon y adecuarlo a lo que sientes por ellos.** El nombre de un Pokémon siempre debería reflejar el sentimiento de su entrenador hacia él.

### Pokétruco




Procura no elegir tus movimientos basándote únicamente en su Poder. Resulta que **muchos movimientos producen daños adicionales** que pueden cambiar el curso de una batalla y merece la pena tenerlos en cuenta. Por ejemplo, Puño Hielo es un ataque de tipo hielo muy preciso, pero además tiene una probabilidad de 1 entre 10 de congelar al oponente. Y si esto ocurre, el rival está perdido.

### 2 La tarjeta EXPN




En la **Torre Lavanda** conseguirás el **objeto que necesitas para despertar a Snorlax.** Es una TARJETA DE EXPANSIÓN de la Pokégear que te valdrá para **sintonizar el canal de la Flauta Pokémon.** Con la musiquilla de este canal, Snorlax no tendrá más remedio que despertar.

### Pokétruco




**¿Te preocupa la felicidad de tus Pokémon?** Pues procura mantenerlos con un buen aspecto físico. Para ello puedes **cortarles el pelo en el SUBTERRÁNEO de Ciudad Trigal** a cambio de unas monedas. Pero si lo que necesitas es ahorrar, puedes ir todos los días a **PUEBLO PALETA a la hora del té** (entre las 3 y las 4 de la tarde) y hacer que DALIA los limpie y los deje relucientes. ¡Y encima gratis!

### 3 La tienda de objetos

Bueno, seguro que las Ball de esta tienda no te interesan, pero al menos podrás comprar algunos Máx. Repel.

**LISTA DE PRECIOS**

| | |
|---|---|
| Súper Ball | 600 |
| Antiparaliz. | 200 |
| Poción | 300 |
| Despertar | 250 |
| Súper Poción | 700 |
| Antiquemar | 250 |
| Máx. Repel | 700 |
| Antídoto | 100 |




## MOVIMIENTOS HUEVO

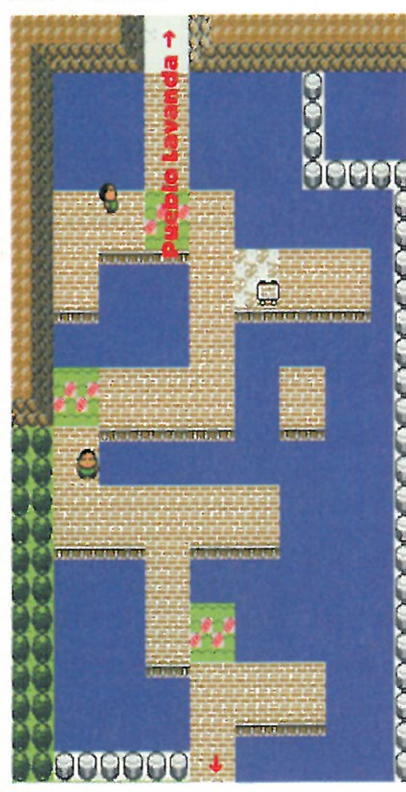
**Seguro que muchos entrenadores de Oro y Plata eligieron como primer Pokémon a Cyndaquil. Llévalo a la GUARDERÍA y averiguarás que sus Movimientos Huevo son: Golpes Furia, At. Rápido, Inversión, Golpe y Profecía.**

Si cruzas un Ursaring macho que sepa Golpe (nv 59) con un Cyndaquil hembra, conseguirás un bebé que sepa Golpe. Parece increíble, pero un bebé Cyndaquil con Golpe puede ser terrible.

# Rutas 12 y 13

**Vamos a explorar las rutas de los pescadores. No olvides recoger la Súper Caña y hacer uso de ella de vez en cuando para capturar a los mejores Pokémon acuáticos que te esperan por esta zona.**

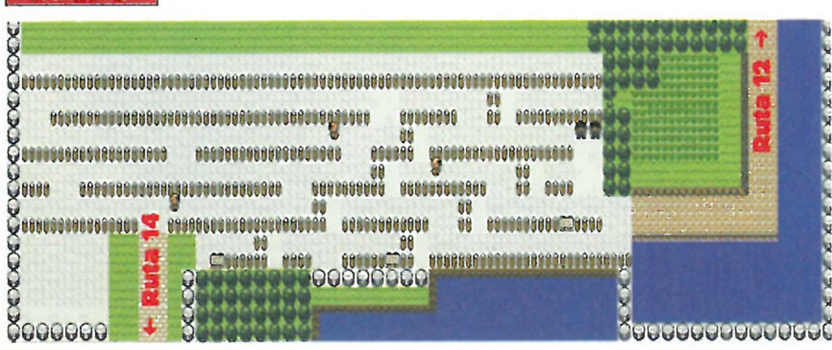






RUTA 13






## # 58 GROWLITHE

De naturaleza valiente y honrada, se enfrenta sin miedo a enemigos más grandes y fuertes.

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Rugido | Normal |
| Nv 9 | Ascuas | Fuego |
| Nv 18 | Malicioso | Normal |
| Nv 26 | Derribo | Normal |
| Nv 34 | Rueda Fuego | Fuego |
| Nv 42 | Agilidad | Psíquico |
| Nv 50 | Lanzallamas | Fuego |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

HABILIDAD

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Fuego |
| Oro | ● |
| Plata | ● |

EVOLUCIÓN
Growlithe ▶ Arcanine (Piedra Fuego))



## # 59 ARCANINE

Este POKéMON chino legendario es considerado magnífico. A mucha gente le encanta su gran melena.

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Rugido | Normal |
| – | Ascuas | Fuego |
| – | Malicioso | Normal |
| – | Drribo | Normal |
| – | Rueda Fuego | Fuego |
| Nv 50 | Vel. Extrema | Normal |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

HABILIDAD

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Fuego |
| Oro | ● |
| Plata | ● |

EVOLUCIÓN
Growlithe ▶ Arcanine (Piedra Fuego))



## # 60 POLIWAG

Por ser un poco torpe al caminar con sus jóvenes patas, siempre prefiere nadar a caminar.

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| Nv 7 | Hipnosis | Psíquico |
| Nv 13 | Pistola Agua | Agua |
| Nv 19 | Doblebofetón | Normal |
| Nv 25 | Danza Lluvia | Agua |
| Nv 31 | Golpe Cuerpo | Normal |
| Nv 37 | Tambor | Normal |
| Nv 43 | Hidro Bomba | Agua |
| – | – | – |
| – | – | – |
| – | – | – |

HABILIDAD

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Agua |
| Oro | ● |
| Plata | ● |

EVOLUCIÓN
Poliwag ▶ Poliwhirl (Nv25) Poliwrath (Piedra Agua)
Politoed (Intercambio con Roca del Rey)



## # 61 POLIWHIRL

La espiral de su pecho se ondula delicadamente. Mirarlo provoca gradualmente un estado de sopor.

| Nivel | Ataque | Tipo |
|---|---|---|
| – | Burbuja | Agua |
| – | Hipnosis | Psíquico |
| – | Pistola Agua | Agua |
| – | Doblebofetón | Normal |
| Nv 27 | Danza Lluvia | Agua |
| Nv 35 | Golpe Cuerpo | Normal |
| Nv 43 | Tambor | Normal |
| Nv 51 | Hidro Bomba | Agua |
| – | – | – |
| – | – | – |

HABILIDAD

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

| | |
|---|---|
| Tipo | Agua |
| Oro | ● |
| Plata | ● |

EVOLUCIÓN
Poliwag ▶ Poliwhirl (Nv25) Poliwrath (Piedra Agua)
Politoed (Intercambio con Roca del Rey)



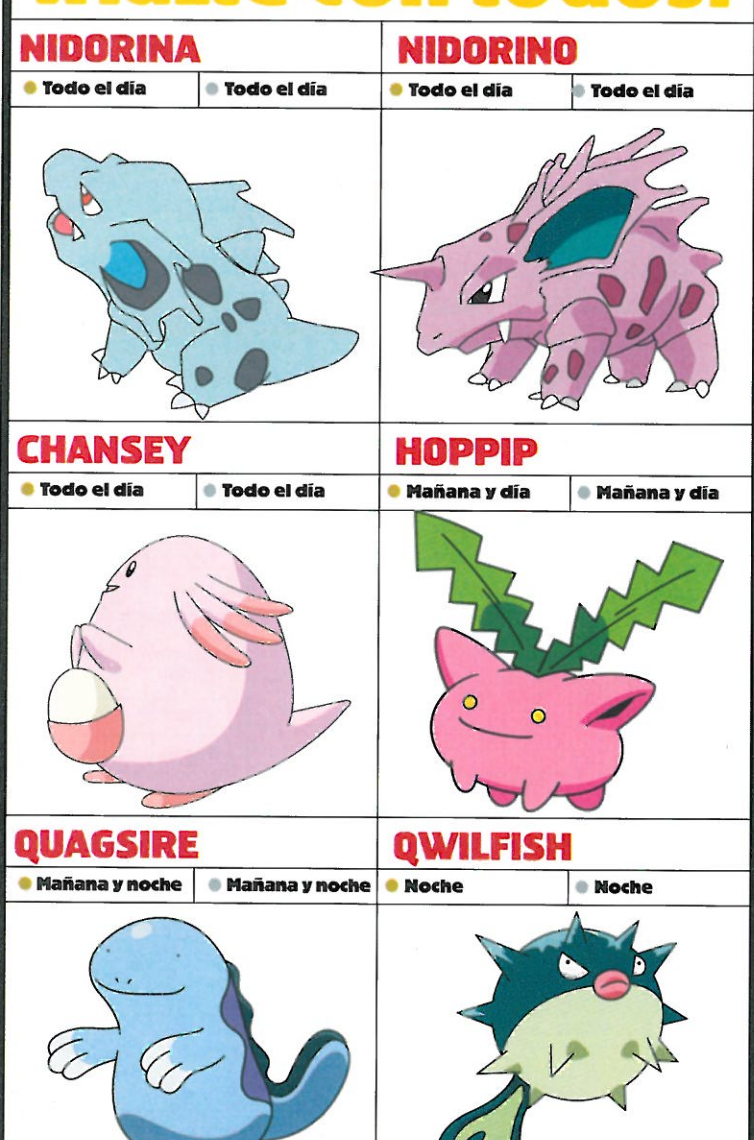
## NO LO OLVIDES



### 1 La súper caña

Si hasta ahora has tenido problemas para capturar más y mejores Pokémon acuáticos, ten por seguro que acabas de encontrar la solución. **En la única casa que hay en la Ruta 12 encontrarás a un pescador** que te dará la mejor caña de todas: la Súper Caña. Con ella podrás hacerte con el escurridizo Qwilfish.



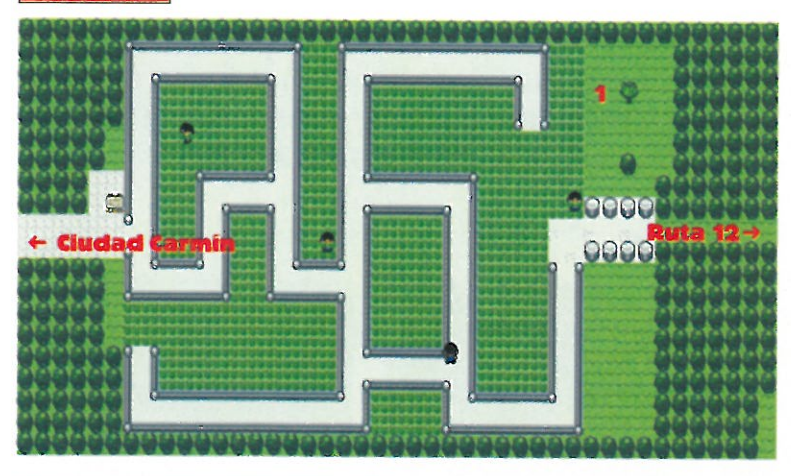
## ¡Hazte con todos!

| Pokémon | | |
|---|---|---|
| NIDORINA | Todo el día | Todo el día |
| NIDORINO | Todo el día | Todo el día |
| CHANSEY | Todo el día | Todo el día |
| HOPPIP | Mañana y día | Mañana y día |
| QUAGSIRE | Mañana y noche | Mañana y noche |
| QWILFISH | Noche | Noche |

# Ruta 11

**En tu camino rumbo a Ciudad Fucsia verás la entrada a esta ruta. Entra y recórrela hasta que llegues junto al Snorlax de Ciudad Carmín. Ha llegado el momento de que lo despiertes.**

RUTA 13




## ¡Hazte con todos!

| Pokémon | | |
|---|---|---|
| RATTATA | Todo el día | Todo el día |
| DROWZEE | Todo el día | Todo el día |
| HYPNO | Todo el día | Todo el día |
| MAGNEMITE | Mañana y día | Mañana y día |

### ¡CONSÍGUELOS!

A. CALCIO

B. PEPITA

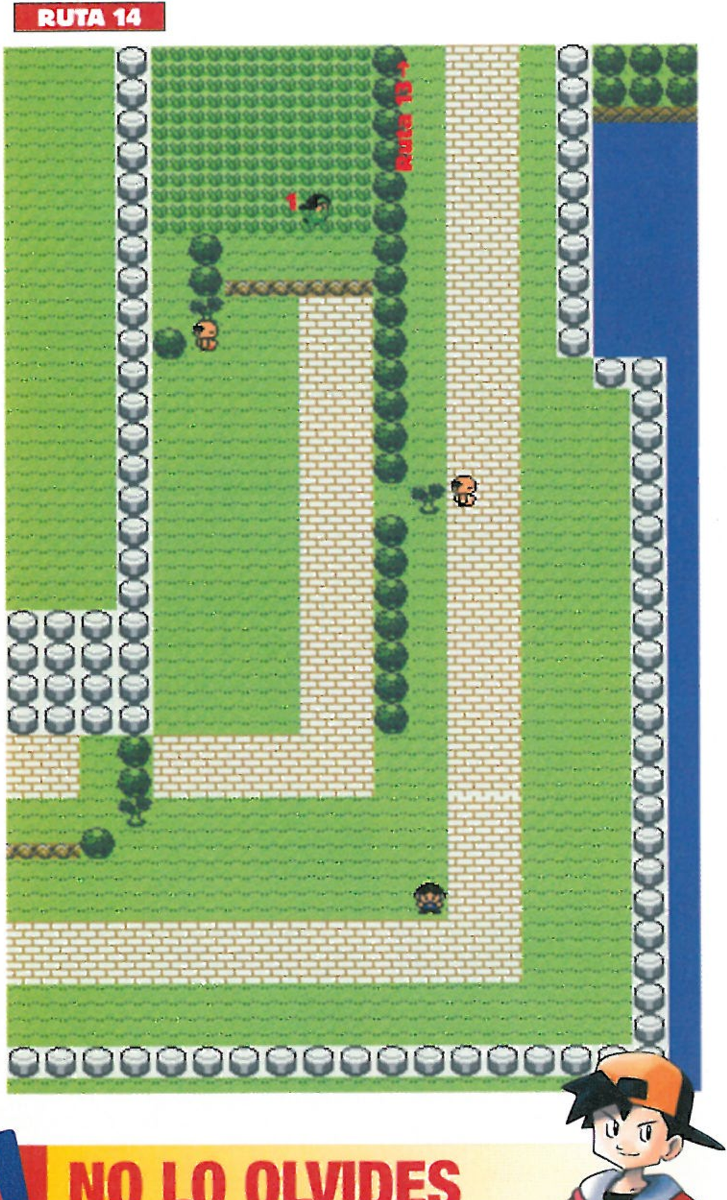
### ¡CONSÍGUELOS!

A. BAYA

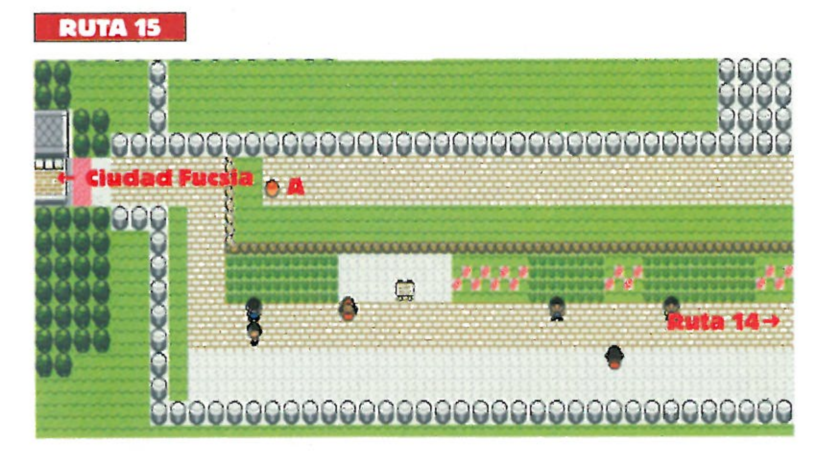
# Rutas 14 y 15

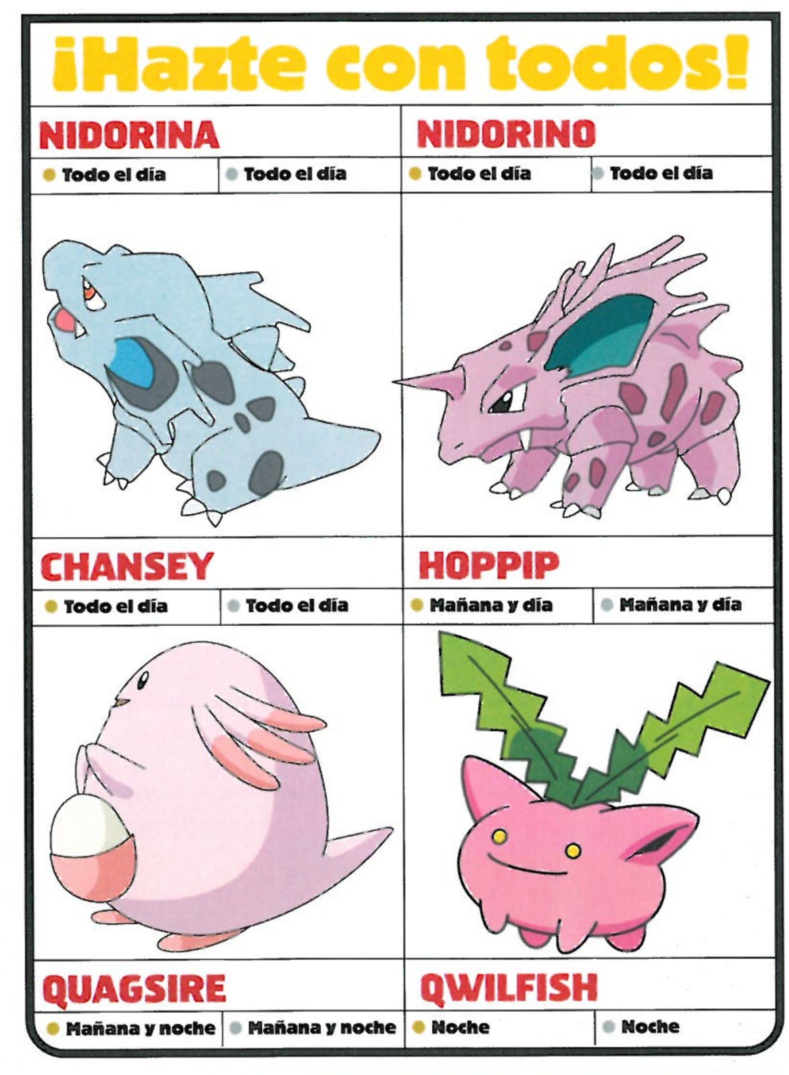
**Dos rutas llenas de entrenadores a los que batir y de Pokémon que capturar. No olvides parar en la Ruta 14 para conseguir a Aerodactyl, seguro que merece la pena conseguir a un Pokémon como éste.**

**RUTA 14**




**RUTA 15**




**¡CONSÍGUELOS!**

A. CALCIO

B. PEPITA

## NO LO OLVIDES

### 1 Aerodactyl, el Pokémon prehistórico

Sólo hay un Aerodactyl en todo el juego y se encuentra en la Ruta 14. **Lo tiene NORMA, una entrenadora enamorada de los Chansey.** Para conseguirlo tendrás que capturar un Chansey y hacer que NORMA te lo cambie por Aerodactyl. No olvides que Chansey está en las rutas 13, 14 y 15. Está fácil, así que tranquilo.



## POKéMON ORO Y PLATA: EL RECORRIDO

13ª ENTREGA

# LA AVENTURA DE JOHTO

### VIAJANDO EN EL MAGNETOTRÉN

Después de **arreglar la CENTRAL DE ENERGÍA** seguro que estás pensando en hacerte un viajecito en el **MAGNETOTRÉN** del que te hablaron en **CIUDAD AZAFRÁN.** Para hacerlo tienes que realizar varias cosas.

La primera es **volar a CIUDAD AZAFRÁN** para entrar en la casa que hay al oeste, detrás del edificio de SILPH SA. Una vez en su interior, tienes que subir al primer piso y hablar con la extraña niña llamada **COPIONA.** Parece que ha perdido un POKé MUÑECO en CIUDAD CARMÍN y tiene ganas de recuperarlo **[A]**.

A continuación tendrás que ir al **CLUB DE FANS DE POKéMON de CIUDAD CARMÍN** para ponerte en contacto con el niño gordito que tiene a su lado un POKé MUÑECO CLEFAIRY. En cuanto se entere de que su dueña quiere recuperarlo, te lo devolverá sin ponerte ningún problema **[B]**. Si es muy majo...

Corre a CIUDAD AZAFRÁN y entrega el POKé MUÑECO a su dueña. Gozosa por tener de nuevo a su querida mascota, **Copiona te dará un PASE** para el preciado MAGNETOTRÉN **[C]**.

Fíjate que desde ahora dispones de un **medio de transporte** que, al contrario que el barco S.S. Anne, está **disponible todos los días de la semana y a todas horas para viajar de JOHTO a KANTO y viceversa.**

Haz una prueba, ve a la estación de CIUDAD AZAFRÁN **[D]** y disfruta de un divertido viajecito que te llevará hasta CIUDAD TRIGAL. Puedes aprovechar para comprar algún objeto que necesites o para hacer una visita a tu querida mamá, que te está echando de menos. Cuando termines, regresa en el MAGNETOTRÉN a CIUDAD AZAFRÁN y continúa por KANTO.

### PUEBLO LAVANDA Y LA POKéFLAUTA

#### OBJETOS IMPRESCINDIBLES DE ESTA FASE
#### – TARJETA EXPANSIÓN

Tu siguiente destino está al este, en la RUTA 8. Lo primero, tienes que escapar de CIUDAD AZAFRÁN por la salida que hay al este y entrar en la **RUTA 8.** Avanza por esta ruta combatiendo, **derrota a los tres entrenadores de las motos** y da una lección a todo el que te mire mal, que para eso ya tienes suficiente experiencia. Finalmente llegarás a PUEBLO LAVANDA.

Al este del pueblo está la **TORRE LAVANDA y dentro la EMISORA DE RADIO DE KANTO.** Cuando hables con el hombre de negro, en agradecimiento por solucionar el problema de la CENTRAL DE ENERGÍA (que hacía que la radio tampoco funcionara) te entregará la **TARJETA EXPN [E]**. Con esta tarjeta de expansión conectada a tu POKéGEAR podrás **sintonizar el canal de la Flauta Pokémon** cuando desees despertar a Snorlax, que está dormido bloqueando el camino de avance.

Si exploras el pueblo, uno de los personajes más importantes que encontrarás es el **INSPECTOR DE LOS MOTES.** Hablando con este señor, podrás cambiar el nombre de tus Pokémon. También encontrarás a un viejo conocido: **Mr. Fuji.**

### RUMBO A CIUDAD FUCSIA: LA SUPERCAÑA

Sal de PUEBLO LAVANDA por el sur y entra en la Ruta 12. Avanza por esta ruta haciendo uso de tus dotes para eliminar entrenadores. Acaba con todos los que puedas y sobre todo no dejes de pescar.

En un determinado punto de esta ruta verás un cartel que dice "RUTA 12" **[F]** y a tu izquierda verás un camino. Este camino es la Ruta 11 y te lleva a **CIUDAD CARMÍN.** Puedes y debes explorarla, pero cuando termines no olvides regresar a la Ruta 12 y continuar avanzando rumbo al sur.

Pronto verás una casa y dentro hallarás al **hermano menor del GURÚ PESCADOR.** Habla con él y recibirás una **SÚPER CAÑA [G]**. Si quieres, puedes deshacerte del resto de cañas porque ya tienes en tus manos la mejor con diferencia. Sal de la casa del pescador y continúa avanzando hacia el sur.

En un determinado momento no tendrás más remedio que ir hacia el oeste. La Ruta 12 se habrá terminado y entrarás en la 13. Esta **Ruta 13 tiene un laberinto de vallas de madera** con varios entrenadores. Cuando salgas del laberinto, entrarás en la RUTA 14.

Avanza por esta última ruta explorándola cuidadosamente y no olvides **hablar con NORMA para conseguir a Aerodactyl [H]**. Sigue avanzando hacia el sur y cuando tengas que girar al oeste, habrás entrado en la **Ruta 15.** Al final de esta ruta verás el **edificio de acceso a CIUDAD FUCSIA.**

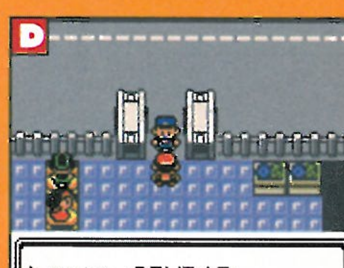
Continuará.
























# Informática y videojuegos



CONSOLA GAME CUBE NEGRA O MORADA 199

DISPONIBLE EN: NEGRO, MORADO Y MORADO TRANSPARENTE



32,95

MEMORY CARD 59 NINTENDO



19,95

## Superventas

| | |
|---|---|
| 007: AGENT UNDER FIRE | 64,95 |
| INTERNATIONAL S. SOCCER | 69,95 |
| LUIGI'S MANSION | 59,95 |
| NBA COURTSIDE 2002 | 59,95 |
| PIKMIN | 59,95 |
| SONIC ADVENTURE 2 | 59,95 |
| SPIDER-MAN: THE MOVIE | 67,95 |
| SUPER SMASH BROS. MELEE | 59,95 |
| TONY HAWK'S PRO SKATER 3 | 67,95 |
| VIRTUA STRIKER 3 | 59,95 |
| WAVE RACE: BLUE STORM | 59,95 |

COMPRA FREEKSTYLE Y LLÉVATE UN CD DE MÚSICA DE REGALO




64,95

¡RESÉRVALO YA!

## Novedades del mes



AGGRESSIVE IN-LINE 59,95

F1 2002 64,95

GAUNTLET DARK LEGACY 64,95

LOST KINGDOMS 69,95



RESIDENT EVIL 64,95

SMUGGLER'S RUN 2 WARZONES 62,95







## ¡Resérvalos ya!



| | |
|---|---|
| MARIO SUNSHINE | septiembre |
| CAPCOM VS SNK 2 EO | septiembre |
| NHL 2003 | octubre |
| LARGO WINCH | octubre |
| THE SUM OFF ALL FEARS | octubre |
| BARBARIAN | octubre |
| MX SUPERFLY | octubre |
| TETRIS WORLD | octubre |
| RACE OF CHAMPIONSHIP | octubre |
| TIME SPLITTERS 2 | octubre |



SSX TRICKY 64,95

STREET HOOPS 69,95

TOP GUN 64,95

WTA TOUR TENNIS 69,95







## Novedades del mes



GAME BOY ADVANCE

MORADA
AZUL TRANSPARENTE
BLANCA
ROJA TRANSPARENTE
NEGRA

99,90

GAME BOY ADVANCE AZUL TRANS. + SUPER MARIO ADVANCE 2

129,95



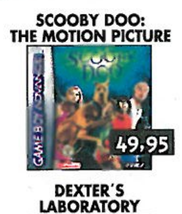
AGGRESSIVE IN-LINE 49,95



COMIX ZONE 39,95



DROOPY'S TENNIS 39,95



SCOOBY DOO: THE MOTION PICTURE 49,95



STUART LITTLE 2 52,95





TUROK EVOLUTION 52,95

## Superofertas del mes



ECKS VS SERVER 24,95



DEXTER'S LABORATORY 24,95



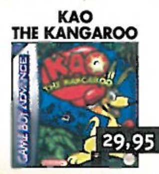
¡SUPERPACK!

139,95

GAME BOY ADVANCE NEGRA + DEXTER'S LABORATORY + ECKS vs SEVER



INSPECTOR GADGET 29,95



KAO THE KANGAROO 29,95



RAYMAN ADVENTURE 39,95

SUPER STREET FIGHTER II TURBO R. 29,95

## Nuevas tiendas

**ALICANTE**
**Alicante** C.C. Puerta de Alicante, L. B-48
**Torrevieja** C/ Fotógrafos Darblade, 13
**MURCIA**
**Cartagena** C/ Alameda de San Antón, 20 ©968 321 340

**A CORUÑA**
**A Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
**Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ©981 599 288
**ÁLAVA**
**Vitoria-Gasteiz** C/ Adriano VI, 4 ©945 134 149
**ALICANTE**
**Alicante**
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998
**Benidorm** Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ©966 813 100
**Elche** C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959
**ALMERÍA**
**Almería** Av. de La Estación, 14 ©950 260 643
**ASTURIAS**
**Oviedo** C.C. Los Prados, L. 12 ©985 119 994
**BALEARES**
**Palma de Mallorca**
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573
• C/ Bolsería, 10
**Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101
**Inca** C/ Pelaires, 10
**BARCELONA**
**Barcelona**
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ©933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
• C/ Sants, 17 ©932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ©933 560 880
**Badalona**
• C/ Soledad, 12 ©934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876
**Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ©937 192 097
**Manresa**
• C/ Alcalde Armengou, 18 ©938 730 838
• C.C. Carrefour ©938 730 838
**Mataró**
• C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ©937 586 781
**BURGOS**
**Burgos** C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ©947 222 717
**CÁCERES**
**Cáceres** Av. Virgen de Guadalupe,18 ©927 626 365
**CÁDIZ**
**Jerez** C/ Marimanta, 10 ©956 337 962
**CASTELLÓN**
**Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053
**CÓRDOBA**
**Córdoba** C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ©957 468 076
**GIRONA**
**Girona** C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729
**Figueres** C/ Morería, 10 ©972 675 256
**GRANADA**
**Granada** C/ Recogidas, 39 ©958 266 954
**Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ©958 600 434
**GUIPUZCOA**
**San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ©943 445 660
**Irún** C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293
**HUELVA**
**Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630
**JAÉN**
**Jaén** Pasaje Maza, 7 ©953 258 210
**LA RIOJA**
**Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833
**LAS PALMAS DE GRAN CANARIA**
**Las Palmas**
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ©928 418 218
• Pº de Chil, 309 ©928 265 040
• C.C. 7 Palmas, L. 208 ©928 419 948
**Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701
**Vecindario** C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ©928 792 850
**LEÓN**
**León** Av. República Argentina, 25 ©987 219 084
**Ponferrada** C/ Dr. Flemming,13 ©987 429 430
**MADRID**
**Madrid**
• C/ Preciados, 34 ©917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ©913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882
**Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ©918 802 692
**Alcobendas** C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ©916 520 387
**Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
**Las Rozas** C.C. Burgocentro II, L. 25 ©916 374 703
**Móstoles** Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
**Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ©917 990 165
**Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, L. 53 ©916 562 411
**Villalba** C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ©918 492 379
**MÁLAGA**
**Málaga** C/ Almansa, 14 ©952 615 292
**Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800
**MURCIA**
**Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n ©968 294 704
**NAVARRA**
**Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806
**PONTEVEDRA**
**Pontevedra** C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ©986 853 624
**Vigo** C/ Elduayen, 8 ©986 432 682
**SALAMANCA**
**Salamanca** C/ Toro, 84 ©923 261 681
**SANTA CRUZ DE TENERIFE**
**Santa Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083
**SEVILLA**
**Sevilla**
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604
**TARRAGONA**
**Tarragona** Av. Catalunya, 8 ©977 252 945
**TOLEDO**
**Toledo** C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035
**VALENCIA**
**Valencia**
• C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619
**Torrent** C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ©961 566 665
**VALLADOLID**
**Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828
**VIZCAYA**
**Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473
**ZARAGOZA**
**Zaragoza** C/ Cádiz, 14 ©976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

**pedidos por teléfono** 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 15 de agosto al 15 de septiembre.

**pedidos por internet** www.centromail.es

### BATMAN: VENGEANCE

- **Modo Cheat:** En el menú principal, presiona la secuencia L, R, L, R, X, X, Y, Y.
- **Batarangs eléctricos ilimitados:** En el mismo sitio, presiona L, R, Y, X.
- **Todos los movimientos de poder y 120 puntos de hazañas:** En el menú principal, pulsa L, L, R, R, L, R, L, R.
- **Esposas infinitas:** Allí, allí pulsas la secuencia X, Y, X, Y, L, R, R, L, L.
- **Batlanzador infinito:** La secuencia esta vez es Y, X, Y, X, L, R, L, R.



### BURNOUT

- **Premios:** Completando el juego obtendrás los nuevos modos Free Run y Free Run Twin, para uno y dos jugadores. En ellos podrás circular a tu antojo por la carretera. Además aparecerá la opción de Créditos.
- **Modo Face Off:** Completa el modo Campeonato una vez para que aparezca el primer desafío Face Off, en el que correrás contra el Roadster.
- **Towtruck:** Juega el modo Campeonato hasta desbloquear el segundo desafío y gana su carrera.
- **Saloon GT:** Tercer Face Off y tercer coche que te llevas.
- **Bus:** Más Face Off, ésta vez contra este mastodonte. Si ganas, para ti.
- **Ahorrando turbo:** Ya sabes que conducir por el carril contrario hará subir tu barra. La cosa está en que, si sigues en ese carril y le das al turbo, te encontrarás con la barra medio llena al terminar.
- **Conductores responsables:** Haz una vuelta perfecta, es decir, sin chocarte con nadie, y tu bonus subirá automáticamente.
- **Salida rápida:** Acelera inmediatamente antes de que el "1" desaparezca de la pantalla en la parrilla de salida.
- **Curvas fáciles:** Cuando tomes curvas muy pronunciadas, dale pequeños toquecitos al acelerador para girar más sin derrapar.

### CRAZY TAXI

- **Vista desde el interior del coche:** Inserta un mando en la tercera ranura y presiona L, R, Y en ese mando. Hazlo en mitad de la partida o no funcionará.
- **La bici más fácil:** Obtén la bicicleta en los modos arcade y normal pulsando rápidamente L + R tres veces y luego A. Hazlo al elegir tu personaje y, si funciona, oirás un timbre de bici.
- **Modo "Another Day":** Presiona R mientras escoges conductor para empezar una partida con clientes y localizaciones cambiadas. Si lo haces bien, alguien dirá "Another day" por ahí.
- **Modo experto:** Para jugar sin flecha indicativa ni indicadores de destino, presiona L, R, Start simultáneamente antes de que aparezca la pantalla de selección de personaje. Si lo has hecho bien, la palabra "Expert" aparecerá en pantalla. Si solamente quieres eliminar la flecha, presiona R y Start en el mismo sitio; y si sólo quieres que desaparezcan los indicadores de destino, pulsa L y Start.



### CEL DAMAGE

Algunos nombres útiles: Introduce estos códigos como nombre en la pantalla de selección de personaje para obtener diferentes ayudas.

**BRAINSALAD:** Niveles espaciales.
**GUNSMOKE!:** Mira ahora tus armas...
**MOVEITNOW:** O tus movimientos...
**MULTIPLEX!:** O las películas...
**TWRECKSPAD:** Niveles de jungla.

- **Armas peligrosas:** En la pantalla de selección de personaje, selecciona "Load" e introduce HAZARDOUS como nombre.
- **Destrucción masiva:** En la misma pantalla, selecciona "Load" e introduce MELEEDEATH como nombre.
- **Cabezones:** Mantén presionados L + R + Arriba (en la cruceta) durante tres segundos mientras juegas para que todos los personajes se vuelvan cabezones.
- **Armas únicas:** En la pantalla de selección de personaje, selecciona "Load" e introduce UNIQUEWPNS.
- **Todos los secretos:** Tan fácil como introducir PITA como nombre.
- **Desbloquear a Count Earl:** Introduce EARLSPLACE como nombre.
- **Desbloquear el modo "Plastic Rendering":** Pon FANPLASTIC como nombre, ve a las opciones, y selecciona el modo Plastic en las opciones de Rendering.



### DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

- **Desbloquear un kilo de bonus:** En el menú principal, pulsa Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Izquierda, Derecha, Derecha, Abajo, B.
- **Mike Diaz:** En el menú principal, presiona Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo, Arriba, Derecha, B.
- **Amish:** En el menú principal, haz Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Abajo, Arriba, Izquierda, B.
- **Todas las bicis:** Donde siempre pulsa Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Abajo, Abajo, Derecha, Abajo, Abajo, Izquierda, B.
- **Selección de nivel:** En el mismo sitio, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Abajo, B.
- **Todos los temas del editor de parques:** Donde todos los demás, pulsa Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Abajo, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Izquierda, B.
- **Todos los objetos en el editor de parques:** Ahí, ahí es donde tienes que pulsar Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Abajo, Arriba, Arriba, Abajo, Derecha, Derecha, B.
- **Todas las secuencias FMV:** Pulsa Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba, Abajo, y B.
- **Movimientos de Amish:** Sí, en el menú principal pulsa Izquierda, Derecha, Arriba, Arriba, derecha, Abajo, Derecha, Derecha, B.
- **Bicis de Colin Mackay:** Pulsa Abajo, Abajo, Derecha, Derecha, Derecha, Derecha, Derecha, Arriba, B.
- **Niveles de Colin Mackay:** Arriba, Arriba, Derecha, Izquierda, Arriba, Derecha, Derecha, Arriba, B.
- **Movimientos de Colin Mackay:** Izquierda, Derecha, Derecha, Arriba, Izquierda, Derecha, Derecha, Arriba, B.
- **FMV de Colin Mackay:** Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Abajo, Abajo, Derecha, Arriba, B.
- **Ropa de competición de Colin Mackay:** Arriba, Abajo, Derecha, Abajo, Arriba, Derecha, Derecha, Arriba, B.
- **Bicis de Dave Mirra:** Abajo, Abajo, Arriba, Derecha, Arriba, Derecha, Arriba, Arriba, B.
- **Niveles de Dave Mirra:** Pulsa ya sabes dónde la combinación Arriba, Arriba, Arriba, Derecha, Arriba, Izquierda, Arriba, Arriba, y B.
- **Movimientos de Dave Mirra:** Izquierda, Derecha, Arriba, Arriba, Izquierda, Derecha, Arriba, Arriba, B.
- **Ropa de competición de Dave Mirra:** Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Arriba, Arriba, B.
- **FMV de Dave Mirra:** Izquierda, Izquierda, Arriba, Derecha, Arriba, Izquierda, Arriba, Arriba, B ya sabes dónde.
- **Bicis de Joey Garcia:** Abajo, Abajo, Arriba, Derecha, Izquierda, Izquierda, Abajo, Derecha, B.
- **FMV de Joey Garcia:** Izquierda, Izquierda, Ariba, Arriba, Abajo, Derecha, Abajo, B.
- **Niveles de Joey Garcia:** Arriba, Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Abajo, Derecha, B.
- **Movimientos de Joey Garcia:** Izquierda, Derecha, Arriba, Derecha, Abajo, Arriba, Abajo, Derecha, B.
- **Ropa de competición de Joey Garcia:** Arriba, Abajo, Arriba, Derecha, Abajo, Derecha, Abajo, Derecha, B.
- **Bicis de John Englebert:** Abajo, Abajo, Izquierda, Arriba, Izquierda, Arriba, Izquierda, Izquierda, B.
- **Niveles de John Englebert:** Arriba, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Abajo, Izquierda, Izquierda, B.



### FIFA 2002

**FOTITOS VARIADAS**

Gana estos eventos para descubrir instantáneas de famosos del balón:

- **Clasificación para la Copa del Mundo AFC:** Myung Bo.
- **Clasificación para la Copa del Mundo UEFA:** Francesco Totti.
- **Clasificación para la Copa del Mundo CONMEBOL:** Roberto Carlos.
- **Clasificación para la Copa del Mundo CONCACAF:** Ruud Van Nistelrooy.
- **EFA:** Nuno Gomez.
- **Campeonato de Copa de Europa:** I. Casillas.
- **Campeonato de Europa:** Thierry Henry.
- **Copa América:** Henrik Larsson.
- **Copa de Oro:** Thomasz Rodzinski.
- **FIFA:** Steve Marlet.

**TORNEOS DE BONIFICACIÓN**

Clasifícate con las diferentes federaciones para la Copa del Mundo y obtendrás estos campeonatos extra:

- **AFC:** Copa de Naciones de Asia.
- **CONCEBOL:** Copa de Oro.
- **CONCACAF:** Copa América.
- **UEFA:** Campeonato de Europa .



### JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE

- **Pistola dorada:** Completa el nivel "Trouble In Paradise" con calificación Oro. Desbloquearás una P2K dorada que incluye silenciador.
- **Pistola dorada en modo multi-jugador:** Completa el nivel "Precious Cargo" con calificación Platino y todos los iconos 007.
- **CH-6 dorado:** Completa el nivel "Precious Cargo" con una calificación Oro para obtener cohetes ilimitados.
- **Power-up dorado de puntería:** Completa el nivel "Bad Diplomacy" con una calificación Oro para apuntar fácilmente.
- **Power-up dorado de clip:** Completa el nivel "Cold Reception" con una calificación Oro.
- **Power-up dorado de granadas:** Completa el nivel "Night Of The Jackal" con una calificación Oro.
- **Power-up dorado de balas:** Completa el nivel "Poseidon" con una calificación Oro.
- **Power-up dorado de armadura:** Completa el nivel "Forbidden Depths" con una calificación Oro.
- **Munición infinita para la pistola dorada:** Completa el nivel "Evil Summit" con una calificación Oro.
- **Misiles de coche ilimitados:** Completa el nivel "Dangerous Pursuit" con una

### RESIDENT EVIL



**Nuevas vestimentas:**
Completa el juego una vez en cualquier nivel de dificultad para obtener la Llave Especial. Con ella podrás abrir la sala de trajes donde podrás cambiar tu ropa al iniciar una nueva partida.

**-Atuendo de Sarah Connor para Jill**: Completa el juego una vez con Jill en cualquier dificultad.
**-Atuendo de Resident Evil 3 para Jill**: Completa el juego dos veces con Jill en cualquier dificultad.
**-Atuendo de "The Mexican" para Chris**: Completa el juego con Chris en cualquier dificultad para vestirlo como Brad Pitt en la película "The Mexican". Además, Rebecca aparecerá vestida como "Julia Robles" en esa misma peli.
**-Atuendo de Code Veronica para Chris**: Completa el juego dos veces con Chris en cualquier dificultad para ponerte guapetón.

calificación Oro.
- **Nivel multi-jugador "Rocket Manor":** Completa el nivel "Trouble In Paradise" con una calificación Oro y todos los iconos 007 y que te sienten bien los misilazos con los colegas.
- **Modelo "Stealth Bond" en modo multi-jugador:** Completa el nivel "Dangerous Pursuit" con una calificación Platino y todos los iconos 007.
- **Modelo "Guard" en modo multi-jugador:** Completa el nivel "Cold Reception" con una calificación Platino y todos los iconos 007.
- **Modelo "Alpine guard" en modo multi-jugador:** Completa el nivel "Streets Of Bucharest" con una calificación Platino y todos los iconos 007.
- **Modelo "Cyclops Oil guard" en modo multi-jugador:** Completa el nivel "Poseidon" con una calificación Platino y todos los iconos 007.
- **Modelo "Poseidon guard" en modo multi-jugador:** Completa el nivel "Mediterranean Crisis" con una calificación Platino y todos los iconos 007.
- **Modelo "Carrier guard" en modo multi-jugador:** Completa el nivel "Evil Summit" con una calificación Platino y todos los iconos 007.
- **Power-up de disparo rápido:** Completa el nivel "Fire And Water" con una calificación Oro.
- **Power-up de regeneración de armadura:** Completa el nivel "Mediterranean Crisis" con una calificación Oro.
- **Pistola Calypso en modo multi-jugador:** Completa el nivel "Fire And Water" con una calificación Platino y todos los iconos 007.
- **Arsenal completo en modo multi-jugador:** Completa el nivel "Forbidden Depths" con una calificación Platino y todos los iconos 007.
- **Botas de gravedad en modo multi-jugador:** Completa el nivel "Bad Diplomacy" con una calificación Platino y todos los iconos 007.
- **Pistola Viper en modo multi-jugador:** Completa el nivel "Night Of The Jackal" con una calificación Platino y todos los iconos 007.
- **Coche Lotus Esprit:** Completa el nivel "Streets Of Bucharest" con una calificación Oro. Red Card
- **Desbloquear todo:** Tan sólo tienes que introducir BIGTANK como tu nombre de usuario para tener acceso a todos los campos, equipos, e incluso a las finales.



## NBA COURTSIDE 2002

- **Test de estrés del controlador:** Entra en la pantalla "skills mode", donde están las opciones del concurso de triples y práctica. Mantén presionados X e Y mientras pulsas Arriba en la palanca de control y Abajo en la amarilla. Debe de aparecer la opción "Controller Stress Test".
- **Equipos secretos:** Saca el "Controller Stress Test", entra en esa opción y presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, X, Derecha. Un sonidillo te hará saber que lo has hecho bien. Elige Arcade o juego rápido para ver los tres nuevos equipos.
- **Jugadores pequeños:** De nuevo en el "Controller Stress Test", presiona la secuencia Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, Y, Derecha. Si hay sonidillo, lo has hecho bien.
- **Cabezones:** Otra vez en el "Controller Stress Test" presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, Y, Izquierda. Sonidillo y al bote.
- **Manazas:** Donde siempre, presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, Y, Abajo. Ya sabes, el sonido.
- **Jugadores invisibles:** En el mismo sitio, presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Y, X, Derecha. Sí, algo sonará, algo.



## SIMPSONS: ROAD RAGE

- **Dinero extra:** Presionando L+R, pulsa Y cuatro veces en el menù de opciones.
- **Más cámaras:** Presionando L+R, pulsa B cuatro veces.
- **Vista cenital:** Presionando L+R, pulsa X tres veces.
- **Por la noche:** Presionando L+R, pulsa A cuatro veces.
- **Personajes desinchados:** Presionando L+R, pulsa X cuatro veces.
- **Lineas de colisión:** Presionando L+R, pulsa B dos veces.
- **Mapa ciego:** Presionando L+R, pulsa Y, B, B, X.
- **Conduce como Smithers el coche del Sr.Burns:** Presionando L+R, pulsa B, B, Y, Y.
- **Autobus Nuclear:** Presionando L+R, pulsa B, B, Y, A.
- **Turbo:** Presionando L+R, pulsa A, B, B, A.
- **Tiempo muerto:** Presionando L+R, pulsa X, B, Y, A. Durante el juego podrás reiniciar o parar el contador de tiempo con el botón R.
- **Cámara lenta:** Presionando L+R, pulsa A, X, B, Y.
- **Modo cuatro de Julio:** Cambia la fecha de la consola a 4 de Julio para jugar con Homer y su coche. Presiona L durante el juego para lanzar fuegos artificiales.
- **Modo Halloween:** Presionando L+R, pulsa B, B, X, A.
- **Modo año nuevo:** Presionando L + R, pulsa B, B, X, Y.
- **Modo Navidad:** Pulsando L + R, presiona B, B, X, B.
- **Saltar a la misión siguiente:** Curiosamente, fallando cualquier misión (excepto la última) cinco veces seguidas, saltaremos a la siguiente.
- **Desactivar todos los trucos activos:** Pulsando L + R presiona cuatro veces Start. Ya sabes, en el menú opciones.

## PIKMIN

- **Modo Challenge:** Salva en cualquier momento para que aparezca este modo en el menú principal. En esta modalidad puedes jugar todas las secciones que hayas completado, pero en un formato parecido a un "Time Attack". El objetivo es reunir la mayor cantidad posible de Pikmin antes de que anochezca.
- **Fuegos artificiales:** Eres el maestro de los Pikmin, así que demuéstraselo. Pulsa abajo en la cruceta durante el juego para que cuatro Pikmin te lleven al campamento base. Unos fuegos artificiales serán lanzados en tu honor. Si sigues presionando, verás verdaderas salvas.



## SPIDER-MAN

En "Especiales" introduce los siguientes códigos para conseguir buenas ventajas. A saber:

- **ARACHNID.** Todos los niveles, videos y la galería al completo.
- **IMIARMAS.** Selecciona nivel.
- **ROMITAS.** Saltar nivel.
- **HEADEXPLODY.** Más niveles de training.
- **CHILLOUT.** Superrefrigerante.
- **KOALA.** Todos los golpes.
- **GIRLNEXTDOOR.** Jugar como Mary Jane.
- **HERMANSCHULTZ.** Jugar como The Shocker
- **SERUM.** Jugar como científico.
- **REALHERO.** Jugar como policía.
- **CAPTAINSTACEY.** Jugar como el capitán Stacey.
- **KNUCKLES.** Jugar como Thug (modelo 1).
- **STICKYRICE.** Jugar como Thug (modelo 2).
- **THUGRUS.** Jugar como Thug (modelo 3).
- **DODGETHIS.** Ataques "a lo Matrix".
- **FREAKOUT.** Disfraz de Goblin.
- **SPIDERBYTE.** Spider-Man diminuto.
- **GOESTOYOURHEAD.** Grandes pies y cabeza.
- **JOELSPEANUTS.** Enemigos cabezudos.
- **UNDERTHEMASK.** Vista en primera persona, subjetiva vamos.
- **ORGANICWEBBING.** Telaraña infinita.

## SPY HUNTER

**UN POCO DE TODO**

Introduce como nombre los siguientes códigos para que tengan su correspondiente efecto. Sonará un "Cluq" si lo haces correctamente.

- **OGSPY** El juego de Spy Hunter clásico.
- **GUNN** Secuencia FMV.
- **SALIVA** Otra bonita secuencia FMV.
- **MAKING** otro FMV.
- **SCW823** oootro FMV.
- **WWS413** y otro FMV.

**Otros (¿otros otros?):**

- **Cámaras extras:** Completa el nivel 6 en 3:45.
- **HUD de arcoiris:** Completa el nivel 7 en 3:10.
- **Cámara invertida:** Completa el nivel 8 en 3:05.
- **Video del "Concept Art":** Completa el nivel 9 en 3:45.
- **Vista de pez:** Completa el nivel 10 en 3:15.
- **Cámara tonta:** Nivel 11 en 3:10.
- **Cámara extraña:** Nivel 12 en 3:30.
- **Haciendo videos:** Nivel 13 en 2:15.
- **Spy diminuto:** Nivel 14 en 5:10.
- **Spy abstracto:** Completa el juego entero.
- **Super Spy:** Completa los 65 objetivos del juego para conseguir invencibilidad y munición infinita.



## SSX TRICKY

- **Menú trucos.:** Completa el modo de juego "world circuit" usando los siguientes personajes: JP, Mac, Psymon, Zoe, Eddie, Mike, Brodi, Kaori, Luther, and Marisol. Aparecerá el menú "cheats" dentro del menú "single event".
- **"Mix Master Mike":** En la pantalla de título mantén pulsados L y R mientras presionas X(2), Derecha, X(2), Abajo, X(2), Izquierda, X(2).

## ZOOCUBE

- **Desbloquear la dificultad Oro:** Completa "Pacific Ocean" en el modo "Classic"
- **Desbloquear la dificultad Platino y el modo Oro de "Gulf of México":** Lo primero es desbloquear la dificultad Oro. Ahora completa "Pacific Ocean" en Oro, salva, y podrás jugar en dificultad Platino, además de "Gulf of Mexico" también en Oro.
- **Opción "Warp Speed":** Los niveles de velocidad se irán desbloqueando según vayas avanzando en el juego, pero la velocidad Warp sólo la conseguirás acabando "Pacific Ocean" en dificultad Platino.

## TONY HAWK'S PRO SKATER 3

**Todas las secuencias FMV:**
- Introduce el código POPCORN en la opción Cheats de las opciones.

**Estadísticas al máximo:**
- Introduce el código MAXMEOUT.

**Todos los trucos:**
- Introduce el código MARKEDCARDS. Ahora pausa el juego en el modo Career para acceder al menú de trucos.

**Todos los personajes:**
- Introduce el código FREAKSHOW y serán todos para ti.

**Selección de nivel:**
- Introduce el código FIELDTRIP y rueda por donde quieras.

**Special siempre arriba:**
- Introduce el código UNLIMITED y el frenesí será total.

## VIRTUA STRIKER 3

- **Estadio Century :** Gana el primer partido de la Copa del Mundo (en tu cuarto año de la copa internacional).
- **Equipo FC Sonic:** Gana 20 puntos en el ranking para jugar un partido contra el equipo FC Sonic.
- **Estadio Velvet:** Sólo tienes que ganar la Copa del Mundo...
- **Desbloquear Yukichan United:** Consigue 30 puntos en el ranking para batirte contra ellos. Y ahora sólo tienes que ganarles. ¡Ala los... los tuyooos!



## CHUCHU ROCKET!

- **Modo difícil en Puzzle 1P.** Termina todos los niveles del modo Puzzle en normal para poder acceder al modo difícil en la pantalla de selección de puzzle.
- **Sin créditos.** Cuando te encuentres con la inamovible pantalla de créditos, mantén B pulsado para que la cosa vaya un poco más deprisa, leñe.
- **Modo Manía en Puzzle 1P.** Para desbloquear el Modo Manía, debes completar todos los Special Puzzles en el modo Puzzle 1P.
- **Modo Special en Puzzle 1P.** Vamooos, acabándose los puzzles del modo difícil para que te dejen jugar a estos otros.



## BATMAN VENGEANCE

| Nivel | Passwords |
|---|---|
| Nivel 2 .. | GOTHAM |
| Nivel 3 .. | BATMAN |
| Nivel 4 .. | BRUCE |
| Nivel 5 .. | WAYNE |
| Nivel 6 .. | ROBIN |
| Nivel 7 .. | DRAKE |
| Nivel 8 .. | BULLOCK |
| Nivel 9 .. | GRAYSON |
| Nivel 10 .. | KYLE |
| Nivel 11 .. | BATARANG |
| Nivel 12 .. | GORDON |
| Nivel 13 .. | CATWOMAN |
| Nivel 14 .. | BATGIRL |
| Nivel 15 .. | ALFRED |

## BRITNEY'S DANCE BEAT

**Desbloquear TODO**
Introduce HMNFK en la pantalla de passwords para desbloquear todos los secretos del juego, menos hacerla bailar sin... digoooo, que... que además incluye el concierto especial. Probadlo, es flipante.

## DOOM

- **Traje antirradiaciones:** Pausa el juego y mantén los botones L y R mientrás presionas B, B, A, A, A, A, A, A.
- **Modo Dios:** Pulsando L y R, presiona A, A, B, A, A, A, A.
- **Todas las armas e ítems:** Igual, pero con combinación. A, B, B, A, A, A, A, A.
- **Invulnerabilidad:** Ya sabes, L+R y luego B, B, B, A, A, A, A, A.
- **Mostrar el mapa de la computadora:** Mantén presionados L+R y pulsa B, A, A, A, A, A, A, A.
- **Desbloquear modo "Berserk":** Pulsando L+R, presiona B, A, B, A, A, A, A, A, en pausa.



## E.T. EL EXTRATERRESTRE

**Passwords:**
2: ↑, ↑, A, ↓, ↓, B, R, L.
3: ←, ↑, →, ↓, L, A, R, B.
4: A, ←, B, →, L, ↑, R, ↓.
5: L, R, R, L, A, ↑, B, ←.
6: L, ←, R, →, A, A, B, A.
7: B, R, B, L, A, ↑, B, ↑.
8: ↑, ↑, A, ↓, ↓, ←, A, B
9: →, B, B, ←, ↑, R, R, L
10: ←, ←, A, L, →, →, B, R.

## FIRE PRO WRESTLING

- **Todos los luchadores:** Selecciona "Edit Wrestler" y bautiza a tu nuevo luchador de la siguiente manera: en "Nickname" introduce "ALL", en "First name" introduce "STYLE" y finalmente, en "Last Name", introduce "CLEAR". A continuación desactiva la opción "Exchange", cambia "Middle" por "Space" y presiona Start. Pulsa B hasta volver al menú principal y tendrás acceso a todos los luchadores. Asi de fácil.

## HARRY POTTER

**A por el troll.**
Acércate a él y, cuando eleve su porra, retrocede y lánzale un Flipendo. Ve llevándolo hasta el agujero más grande que hay a la izquierda.

## WOLFENSTEIN 3D

- **Todo "a tope":** Pausa el juego. Mantén presionados L + R mientras pulsas A, B(2) y A(5). ¡Ya tienes de todo!

## ICE AGE

**Passwords:**

| | |
|---|---|
| Nivel 2: ..... | PBBQBB |
| Nivel 3: ..... | QBCQBB |
| Nivel 4: ...... | SBFQBB |
| Nivel 5: ..... | DBKQBB |
| Nivel 6: ..... | NBTQBB |
| Nivel 7: ..... | PCTQBB |
| Nivel 8: ...... | RFTQBB |
| Nivel 9: ..... | CKTQBB |
| Nivel 10: .... | MTTQBB |

## LADY SIA

- **Niveles de Bonus** Si consigues un Perfect en cada nivel, tendrás un especial de bonus.

## LILO AND STITCH

**Nivel-Passwords**
- **La Playa:** Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch
- **Nave nodriza:** UFO, Scrump, Stitch, Cohete, UFO, Stitch, UFO
- **Crucero espacial:** Lilo, Cohete, Stitch, Cohete, Cohete, Scrump, Stitch
- **Planeta Junkyard :** UFO, Cohete, Stitch, Cohete, Cohete, Scrump, Stitch
- **¡Escape!:** Stitch, Scrump, UFO, Pistola, Cohete, Scrump, UFO
- **El Rescate:** Flor, Scrump, UFO, Pistola, Pistola, Pistola, UFO
- **Competición final:**(Sin "Powerups") Lilo, Piña, Flor, Piña, Pistola, Pistola, Stitch (el que sale con "Power Ups") Stitch, Cohete, Flor, Pistola, Pistola, Piña, Stitch
- **Créditos:** Piña, Piña, Piña, Piña, Stitch, Stitch, Stitch

## MONSTRUOS, S.A.

| Nivel | P asswords |
|---|---|
| Nivel 2 ... | YMB2VN |
| Nivel 3 ... | LRB13G |
| Nivel 4 ... | 4RB97C |
| Nivel 5 ... | 7QCZB9 |

## MORTAL KOMBAT ADVANCE

**Nuevos luchadores:**
- **Human Smoke** Completa el juego en nivel "Warrior".
- **Motaro** Completa el juego en nivel "Master".
- **Shao Kahn** Completa el juego en nivel "Supreme Master".



## NBA JAM 2002

- Para jugar en la playa o en la calle introduce **LHNGGDBLBJGT.**

## RAYMAN ADVANCE

- **99 Vidas:** Pausa e introduce: Izquierda, Derecha, Abajo, Derecha, Izquierda, R.
- **Movimientos especiales:** Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba, L.
- **Invencibilidad:** Pausadito: Derecha, Arriba, Derecha, Izquierda, Derecha, R.
- **Salud:** L, Abajo, Izquierda, Arriba, Abajo, R.
- **Continues ilimitados:** Introduce en la pantalla de continuar: Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, y Start.



## ROCKET POWER

- **Todos los niveles:** Para desbloquear todos los niveles y tener la posibilidad de ver el final, introduce **b!p356bt** como password.

## SCOOBY DOO AND THE CYBER CHASE

**Contraseñas**
Allá van algunos passwords para ayudar al perro ese tan ocioso:
- **Coliseum:** ..MXP#2VBL
- **Ocean Chase:** CHBB5VBX
- **Prehistoric Jungle:** 5S@C7VB8

## SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE

- **Seleccionar Nivel.** Introduce **JV31-**.
- **Especiales.** Introduce: **SP1DY**
- **El pricipio del final.** Comenzar en el último nivel: **RV8WJ**

## SONIC ADVANCE

**Consigue que Tails te siga durante todo el juego con este truquillo.** En la pantalla de selección de personaje, resalta a Sonic, después a Tails y pulsa abajo. Lo siguiente es resaltar a Knuckles y pulsar L. Para finalizar, resalta a Amy y pulsa R. Vuelve a Sonic y presiona A.

## SPIDER-MAN: THE MOVIE

¿Sabías que, una vez completado el juego, puedes **escoger el nivel** tan sólo pulsando Start a la mitad de la partida?

## SPY HUNTER

- **Borrar todos los datos del juego:** en la pantalla "Legal" pulsa ←, ←, L, ← R, R para dejarlo todo limpito.
- **Borrar los "High Scores":** ↑, ↑, ↓, L, R, L.
- **Desbloquear el modo Arcade :** introduce como nombre EDACRA e hínchate a disparar con tus vehículos a los malosos de turno.

## CRASH BANDICOOT XS

- **Turbo** Completa el juego para desbloquear el turbo. Presiona L durante el juego para activarlo.
- **Doble Salto** Derrota a N. Gin en el "Boss stage" en el segundo nivel para obtener el doble salto.
- **Super voltereta:** Consigue todos los items y obtendrás la Súper voltereta.
- **Tornado:** Derrota a Tiny en el "Boss stage", en el tercer nivel, para ganar el golpe de tornado.
- **Nivel extra:** Completa el juego al 100%. Comienza otra vez y pelea con los jefes finales y, obviamente, gánales de nuevo a todos y cada uno de ellos.



## SPYRO: SEASON OF ICE

Cuando veas Press Start en la pantalla, introduce los códigos que aparecen más abajo. Si funcionan, oirás cierto sonidillo confirmante.
- **Selección de nivel (El nivel se elige en el Atlas):** Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Izquierda, Arriba, A.
- **Comenzar con 99 vidas:** Izquierda, Derecha, Derecha, Derecha, Abajo, Arriba, Derecha, Arriba, A.

## STAR WARS EL ATAQUE DE LOS CLONES

**Passwords en nivel Padawan :**
Nv. 2. BKDGGL (7 vidas)
Nv. 3. BLFGHT (8 vidas)
Nv. 4. BLGGDT (8 vidas)
Nv. 5. BKHGFL (7 vidas)
Nv. 6. BKKGCL (7 vidas)
Nv. 7. BKLGSL (7 vidas)
Nv. 8. BMMGTS (9 vidas)
Nv. 9. BMNGQS (9 vidas)
Nv. 10. BMPGRS (9 vidas)
Nv. 11. BLQGNT (8 vidas)

## SUPER STREET FIGHTER II: TURBO REVIVAL

- **Akuma:** Acumula 5000 puntos para desbloquear a Akuma.
- **Shin Akuma:** Acumula 9999 puntos.

## SUPER DODGE BALL ADVANCE

- **Dream Team B** Finaliza el modo campeonato para desbloquear el modo campeonato especial y el Dream Team B (Rockets).
- **Dream Team C** Finaliza el modo campeonato especial para desbloquear el Dream Team C (Iron Men).
- **Atlus Dream Team** Hay cuatro Dream Teams iniciales. Los Shooters, Rockets, Ironmen, y Warriors. Los obtendrás ganándoles dos veces tras obtener el primer puesto. Gana tres veces más el campeonato especial para ganar los otros tres equipos. Si después de esto, ganas una vez más el campeonato, te enfrentar·s al equipo Atlus. ¡Ale venga a "ganalos", chaval!
- **Subir rápidamente en el ranking** La manera más rápida de subir es retar siempre al primer equipo.
- **Super tiro:** Consigue la pelota y retrocede un poco. Ahora presiona dos veces adelante para correr, y al tercer paso pulsa el botón de lanzar. Harás un super tiro. Hay 50 super tiros diferentes, depende del jugador, y los puedes hacer con pase, o carrera y salto.



## TONY HAWK 3

**PREMIOS PARA EL MODO CAREER**
Cada vez que completes el modo Career con un personaje diferente, recibiras un regalito.
- **Décima vez:** Truco Modo Stud.
- **Undécima vez:** Truco equilibrio de rail.
- **Duodécima vez:** Truco especial siempre arriba.
- **Decimotercera vez:** Truco equilibrio de manual.
- **Decimocuarta vez:** Truco física lunar.
- **Decimoquinta vez:** Truco modo gigante.
- **Decimosexta vez:** Truco cámara lenta.

### ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO

El éxito de Disney ya tiene sus atajos y nosotros te los traemos bien fresquitos.

| Nivel | Passwords |
|---|---|
| Submarino | DCNC |
| Cala | XDKV |
| Fuego | CFCS |
| Hielo | DHCV |
| Volcán | TJJT |
| Interior | JMFJ |
| Palacio | QNFS |

### BLADE

– **Ver el final de juego:** Escribe los signos **9?!1N?BKT?51G** como password y entérate de como acaba la cosa.

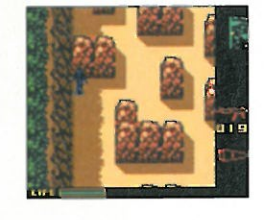
### BUBBLE BOBBLE 2

– **Para seleccionar escenario introduce:** Derecha, Triángulo, 5, Derecha, Triángulo, V, en la pantalla de passwords.

### METAL GEAR SOLID

– **Selección de nivel:** Completa el juego en nivel Fácil. Podrás jugar en cualquier nivel y con nuevos objetivos.

– **Desbloquear el modo sound test:** Completa todas las misiones VR en los dos modos de juego.

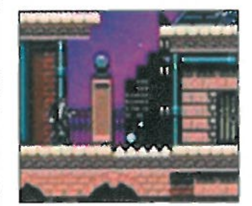


### MICKEY'S RACING ADVENTURE

– **Cambiar de personaje:** Si estás jugando con Mickey y quieres cambiar a Minnie o Pluto, ve a los niveles de carrera y sal. Cuando vuelvas a la ciudad, llégate hasta la casa de Minnie. Para seleccionar a Pluto vete a su caseta. Puedes usar a Pluto para encontrar niveles ocultos, dinero y teleportadores.

### MEN IN BLACK: THE SERIES 2

| Nivel | Passwords |
|---|---|
| 2 | MTTH |
| 3 | STVN |
| 4 | SPDM |
| 5 | BTHH |
| 6 | BBYH |
| 7 | MRLL |
| 8 | MMDD |



### MONSTRUOS, S.A.

**Passwords**

– **Apartamento:** SLLY
– **Planta "Susto":** BDRM
– **Monstruos S.A. Parte 1:** M1K3
– **Monstruos S.A. Parte 2:** P4PR
– **Monstruopolis Noche:** N1T3
– **Monstruopolis Día:** D4Y-
– **Monstruos S.A. Parte 3:** M1NC
– **Laboratorio Secreto Parte 1:** L4B-
– **Cueva de Himalayas:** SN0W
– **Trineo Himalaya:** SL3D
– **Laboratorio Secreto Parte 2:** L4BB
– **La Bóveda:** V4LT

### RAYMAN

– **99 vidas:** Pausa y pulsa A→B↑A ←B↓A→B↑A←B.

– **Mapa Completo:** Pausa y pulsa A←A←A B→B↑B A←A↓A.

– **Energía al completo:** Pausa durane el juego y pulsa B→A↑ B←A↓B y →.

– **Todos los poderes:** Pausar y realiza la siguiente combinación: →←↑↓A↑↑↑↓B→ →←←A.

### ROBIN HOOD

Introduce estos passwords para acceder a cada fase:

| Fase | Passwords |
|---|---|
| 2 | B8SN7M |
| 3 | B8SZ4C |
| 4 | B8SXR3 |
| 5 | B8VXNP |
| 6 | CSS-47 |
| 7 | CSSS67 |
| 8 | CSS-3L |
| 9 | CFSWOB |
| 10 | CPSXQB |
| 11 | CPS-MT |
| 12 | CJSQR4 |



### PAPER MARIO

– **Volviendo a los orígenes.** Si vas a la mansión Boo y te metes en la puerta de más a la derecha, en el hall principal, verás un jarrón con un bloque al lado. Salta del bloque al interior del jarrón y pégate un rulo por la habitación con el Mario de NES.

– **Corazones por la cara.** Sal de la ciudad Toad por la derecha, junto a la oficina de correos. Al poco rato, justo cuando puedes desviarte hacia abajo, verás tres plantas cactus. Si te fijas más, verás también que una de ellas mueve los ojos al moverte tú. Dale unas cuantas vueltas alrededor para que cambie la música y empiece a soltar corazones a mansalva.

– **El sótano secreto de Luigi.** Una vez tengas las Super Botas, vete a tu casa (a la de Mario, se sobreentiende) y haz retumbar el suelo de la habitación de las literas. Verás que hay una trampilla. Ábrela con el mismo procedimiento y cotillea en el diario de Luigi.

### MARIO PARTY 3

– **Una curiosidad.** Cuando se crea una partida, en lugar de asignarle un nombre, déjalo en blanco. Verás que curioso...

– **Más mesas.** Juega todo el modo historia para desbloquear dos nuevos tableros en el modo Party: Backtracks y Waluigi's Island.



### OPERATIONWINBACK

Activa el modo Muerte Súbita (caes al primer tiro) presionando la siguiente secuencia en la pantalla de "Pulsa Start", antes de que salga la demo: C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, C-derecha, C-arriba, C-abajo, C-arriba, C-abajo. Después mantén pulsado L y presiona Start.

### TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

Introduciendo estos passwords obtendréis ventajitas.

**Todas las llaves:** Lagarto, Libélula, Toro, Oso, Lobo, Aguila.

**Todas las armas:** Búho, Oso, Búho, Insecto, Halcón (el pájaro más a la izquierda), Búho.

**Manos y pies grandes:** Lagarto, Lagarto, Libélula, Caballo, Lagarto, Coyote.

**Cabezas grandes:** Espíritu indefinido (derecha del Búho), Lobo, Serpiente, Conejo, Lagarto, Coyote.

**Pantalla limpia:** Conejo, Búho, Lagarto, Arce, Salmón, Conejo.

**Sin Cabeza:** Lagarto, Arce, Aguila, Búho, Salmón, Caballo.

# EL DIBUJO DEL MES



**LAURA FERNÁNDEZ BILBAO (ASTURIAS)**
Jimmy: Buenos días, Laura. ¿Es usted la que hace los dibujos que parecen del mismo Toriyama? ¿O acaso calca con papel cebolla y¡QUE NOOO! Sería para llorar, entonces.




**JAVIER GONZÁLEZ (SALAMANCA)**
Jimmy: ¿Cuál será el Link bueno? Mari: ¡Todos, Jimmy, todos están bien buenos!




**ROSER PORTELLA (BALEARES)**
Jimmy: ¡Todas, Mari, todas las Zeldas e...
Mari: Que sí, chaval. Toma, coge un colín.

## ¡UN «TONIC TROUBLE» PARA TI!

¡¡ENCIMA DE QUE LLEVO LA BOLSA LLENA DE FANTASMAS, AHORA VA Y SE QUEDA ALGO ATASCADO EN EL ASPIRADOR!!
¡HACER HUECO QUE VIENE ALGO GRANDE!
¡Y PARECE PESADO!
¡¡¡SOCORRO!!!
NINTENDO GAMECUBE

**GONZALO NÚÑEZ (MADRID)**

## YA VAN LLEGANDO FOTOS IDIOTAS DE VOS CON N64, YA. PERO QUEREMOS LLENAR UN ÁLBUM. ¡MANDAD MÁS!




**DOMINGO ENRÍQUEZ (C. REAL)**

## ¡MIRA, YA HAY DEMOS!

O al menos, ya tenemos con qué empezar. Luis Miguel del Toro, de Sevilla, nos manda un diseño del Mini-DVD que podríamos entregar junto con la revista. Muy mono, el logo de la revista, el índice de contenidos, el borde, muy redondito y tal... pero lo mejor es lo del papel a cuadros, clara referencia al nombre de la consola. Pues Jimmy tiene otro diseño en el que aparece un jamón que, al girar, parece un plato de lentejas (según él). Ya veremos cuál usamos.

Hola N.A!!!
Yo estoy emocionado con la idea de que incluyais Mini-D.V.D.S con demos y videos de las distintas ferias del videojuego, y no soy el único porque ya que compro vuestra revista desde el nº 58 he leido muchas opiniones sobre Nintendo Game Cube y, en especial, últimamente en el consultorio de Jimmy. He llegado a la conclusión de que hay muchos nintenderos de toda la vida, como yo, deseando algo, como lo que incluyais demos. Así que me he puesto manos a la obra y he hecho el diseño del disco, que espero os guste y os penséis el hacerlo por el estilo.



# EL RINCÓN DE JIMMY

## CONSULTORIO

**"Y Wario llegóse tarde al guateque, y ya no había sitio para su oronda forma. Es por ello que subióse a la cabeza de los demás e hinchóse allí de licores espirituosos." Santa Mari, cabezas de ajo,3 , un bote de Mustol, y...**

**▶ AURORA MARTÍNEZ**
*(Murcia)*

¡Hola Jimmy! Hace tiempo que sigo tu maravilloso consultorio y me surgió una pregunta fisiológica (que si no respondes, no podré seguir viviendo) y enseguida supe que eras el único que podría ayudar. Me he terminado el juego de «Golden Sun», el mejor juego que conozco junto con «Zelda: Ocarina of Time», y el final se me ha hecho corto. Se quedan pendientes muchos asuntos. ¿Es que van a sacar una continuación? ¿Será para GBA o para GC? Necesito saberlo para ir ahorrando. Gracias. Un besote. Aurora. PD: Saluda a Mari.

■ Antes de comenzar a responder a Aurora, ¿alguien sabría decirme qué bendita peculiaridad tiene esta carta? A ver, el de las gafas del fondo, que parece despista... ¡Por Zeus, está dormido! Pues... ¿no hay nadie más leyendo? Bueno, pues lo leéis cuando vengáis. Esta carta es peculiar porque... ¡CONTIENE UNA SOLA PREGUNTA! ¡ALABARDO SEA SAN PETE! Y ahora, ¡hola, Aurora! Claro que sí, la continuación, para Game Boy Advance, estaba prevista ya antes de que saliese la primera parte que has terminado. Ahorra para navidades, casi fijo. Otro beso y... ¡EH, MARI! Mari: ¿Qué? Jimmy: ¡HOLA! Mari: Este tío debería estar pinchado en un corcho, de lo excepcionalmente anacoluto que se muestra en su cotidianeidad. A seguir fregando.

**▶ PEACH (o entrenadora Rinny)**
*(Asturias, está pasando sus vacaciones allí)*

Estimado señor Jimmy:
Como princesa del reino de las setas (o Toadstool) quería felicitarle a usted y al equipo de NA, ya que la revista es excelente. La única pega es que no he aparecido en muchas portadas... pero les perdonaré, la verdad es que no me gusta que me saquen fotos. Por cierto, mi fiel ayudante Toad quiere decirle que es un gran fan suyo, se ha comprado todos sus discos de "Nintendo's living a celebration". Incluso tiene un trozo de jamón mordido por usted en una vitrina. Bueno, el caso es que mi pueblo tiene unas dudas, ya sean sobre videojuegos o sobre otros temas:
1.¿Se podría encontrar el «Mario Party 1» en alguna tienda?
2.¿Conoce a algún fontanero? Es que Mario, de tanto pegar a enemigos, ya se le ha olvidado cómo se arreglan las tuberías.
3.A pesar de ser de distintos años ¿qué juego me aconsejas: «Rayman», «Paper Mario» o «Super Smash Bros.»?
4.¿Sabes dónde está Tumble (el dado de «Mario Party 3»)?
5.¿Algún consejo para que pueda tener la GameCube? Necesito el Mario Party 4 para contentarme hasta que venga Yoshi.
6.Y la última pregunta, me han llegado rumores de que la Sra. Mari y usted se van a casar. ¿Me invitarán a la boda? Estaría encantada de ir. Muchas gracias por su atención. Atte: Peach.

■ ¿Véis? Esta carta se pasa de pesad... ¡Oh, pero si es Peach! Voy allá, a ver si me sube el sueldo o algo: 1. En alguna que no venda mucho. 2. Sí, y se llama Solo, como Han, así que para qué darle el tlf., si siempre comunica. 3. "Smás Brotes", pero ya. 4. ¡Oh, por eso no funcionaba la Cube! Disculpa la electrocución, Tumble. 5. La gente normal se la compra. 6. Nos casaremos si me suelta del corcho. ¡Oh, qué pinchazo ventral!

# EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

# SUPER MARIO SUNSHINE: LA REVIEW

Ahora que nos hemos jugado el nuevo DVD de Mario de arriba abajo, es hora de dar nuestra opinión... ¡junto a las mejores pantallas del juego!

## TUROK EVOLUTION



Llegó la hora de Turok para GameCube. Ya hemos probado la versión final y nos hemos quedado tan alucinados como os quedaréis vosotros al ver el despliegue de pantallas e imágenes que vamos a publicar.

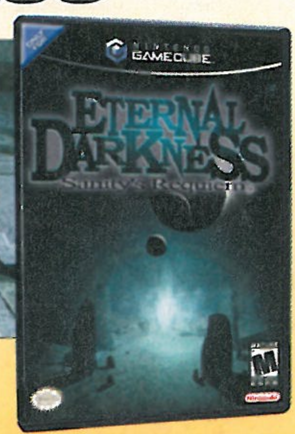
## TODOS LOS SECRETOS DE PIKMIN

El Capitán Olimar nos ha pedido ayuda y nuestros expertos han acudido a solucionarle la papeleta. Han hablado con los Pikmin y ellos les han soplado cómo trabajan, qué hacer para rentabilizar su esfuerzo...

## ETERNAL DARKNESS

El próximo gran rival de Resident Evil nos enseña sus argumentos para triunfar en GameCube. Prepárate a pasar una buena dosis de miedo mientras disfrutas de una historia flipante.






## Y ADEMÁS...

- Descubrimos los secretos de **PRO RALLY 2002**, el primer juego de rallies para GC diseñado en España.
- **Time Splitters 2, Freekstyle, F-1 2002, Driver 2, las últimas novedades para GC y GBA...**

*NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.*

# SUSCRÍBETE A Nintendo Acción Y ELIGE TU REGALO




## 12 NÚMEROS POR SÓLO 30€ (15% Dto.) Y ELIGE TU REGALO:

## ARCHIVADOR DE REVISTAS NINTENDO

## O RELOJ GAME BOY

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:




906 30 18 30

Coste Llamada: 0,09€ + 0,28€/min.

( Horario: 9h a 13h y de 15h a 18h de lunes a viernes)

FAX

902 15 17 98

(envía el cupón por fax)




suscripcion@hobbypress.com



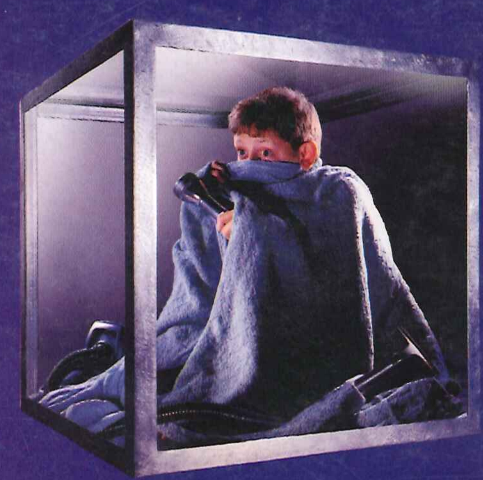

Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a: Hobby Press S.A.
Apdo. 34 F.D.
20080 San Sebastián
(Guipúzcoa)

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

- Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, C/ Los Vascos, 17, 28040 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.




Life's a game



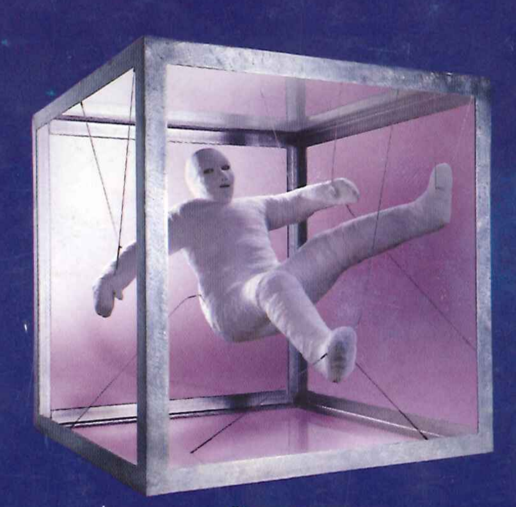
Luigi's™ Mansion



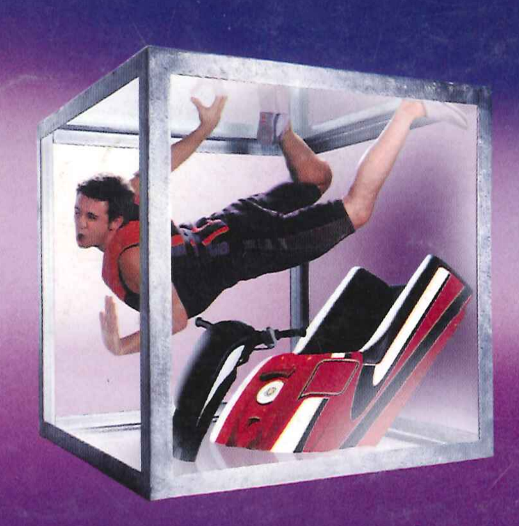

NBA COURTSIDE 2002



PIKMIN



SUPER SMASH BROS. Melee









**199 €**

P.V.P recomendado

www.nintendogamecube-europe.com